3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.57



新书特搜 NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



超级机器人大战 魂之重奏

四CD豪华包装+精美手册

1月19日 全国上市

超级系的热血激昂

真实系的豪情万丈

《超级机器人大战》全系列经典旋律尽在于此！

1991年到2007年，从上世纪的《铁甲万能侠》到最新的《机动战士高达SEED-D》。本专辑精选了曾在“《超级机器人大战》系列”中登场的日本机器人动画最辉煌的乐曲，共分为超级篇、真实篇、原创篇、乐曲篇四张CD，绝对是“《机战》系列”FANS不可不收的音乐盛典。

游戏光环DVD

第22辑

1月20日 全国上市

第22辑的《游戏光环DVD》将会特别推出“交叉评奖总动员”，2006年究竟有哪些游戏能在世界范围内笑到最后，一看便知！影像方面，在《生化危机4》发售二周年之际，将会为大家带来《生化危机4》全程最速通关影像！此外“游戏剧情影像馆”为大家奉献的是《如龙2》剧情影像以及《塞尔达传说 黄昏公主》结局影像；“游戏专题”《光明力量EXA》，主题歌+片头动画，幕后制作特辑与角色原画全部收录！





游戏机实用技术

2007年2月B

144页16开精装特辑+精选金曲CD

已全国上市

关注新作：《高达无双》，主打攻略：《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》；小说回廊两弹齐发，《潜龙谍影 掌上行动》+《荒野兵器5》；情理之中，意料之外——特别企划为你讲述2006年最出乎意料的佳作/劣作；特稿浅谈单机动作射击游戏视角的发展方向，另有EA洛杉矶制作室专访，绝密次世代大作情报震撼公开；迷你DVD收录《DQ9》、《FF12 亡灵之翼》等大作影像；本期赠品：《荒野兵器5》海报。

模魂志

No.5

128页大16开模型时尚志+VCD

已全国上市

本辑将直击BANDAI环球杯、广州热炽模型俱乐部和上海I3模型俱乐部比赛现场。万众期待的MG版强袭自由也在本辑中隆重登场。另外这次还为喜欢《五星物语》的朋友们带来了特别专题——电气骑士大乱斗。同时本辑也为喜欢《变形金刚》、《圣斗士》、《美国漫画英雄》系列、美少女PVC完成品的玩家们带来了特别的内容。在本辑VCD中还为玩家们全程放送“香港2006 高达世纪展览暨环球杯颁奖礼”现场实况。



本辑特别关注



全面解析怪兽配合系统
全怪物属性、抓捕、配合图鉴
让你轻松成为最强怪兽统领者！

研究中心

勇者斗恶龙 怪兽统领者

NDS

P160

全怪物配合研究

P54

专题企划

2006掌机汉化报告书



2006年的汉化界，掌机游戏依然扮演着举足轻重的角色，GBA、NDS和PSP的汉化势头也是不相上下。下面，我们就来回顾一下2006年发布的汉化游戏以及发生在汉化界的事件……

回顾一年精彩软件，拓展你的掌中世界！

2006经典掌机软件点评
年度最佳软件专业评选

专题企划

2006掌机软件颁奖典礼

P60

掌机王SP春节

《掌机王SP》"春节抽奖大行动"继续展开！我们的奖品不但数量多，而且囊括PSP、NDS、国产掌机多个平台，从主机到电玩周边应有尽有，看《掌机王SP》，大奖等你拿！还不快点行动起来，礼品马上就要送到您的手中啦！

参与方式： 只要在2007年2月24日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中141页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020"您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第59辑上公布，敬请关注。



特等奖

PSP主机 1名





NDSL主机 1名

一等奖



最新 MD Max掌机 5名



OS掌机 4名

抽奖大行动

二等奖



M3DSS 最新烧录卡 8名



AceKard 最新烧录卡 3名



EZ5 最新烧录卡 4名

SC-miniSD烧录卡 4名



SC DS 最新烧录卡 2名

SCL震动版烧录卡 2名



EWIN振动卡 10名

三等奖



北通PSP保护贴膜 BTP-6219 2名



北通PSP锂电池 BTP-6260 3名



北通PSP保护盒 BTP-226 2名



北通PSP保护胶套 BTP-228 2名

纪念奖



高乐高营养饮品 50名

本次活动赞助厂商

kensington 京仕敦	广州市京仕敦电子科技有限公司
GBalpha	GBalpha（中国）有限公司
ezflash	EZflash小组
acekard	AceKard小组
龍漫電玩	龙漫电玩
EWIN	Ewin flash小组
北通 BETOP	广州市北通电子有限公司

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

目录



美术总监：吴松

本辑赠品



《DQMJ》主题贴纸



口袋光环Vol.57

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



NDS
超级机器人大战W
スーパーロボット大戦W
◆Banpresto◆S・RPG◆预定2007年3月1日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

Story

随着时间的流逝，旧世纪末期诞生的全人类统一组织“世界连合国家”日趋腐败。

以殖民地的自治运动为开端而爆发的“革命战争”，导致了世界连合国家的解体，世界格局又恢复为旧世纪的各个主权国家，并建立了所有国家的意向统一机关“新・国际连合”——这时是连合宇宙历98年。

然而，地球和人类再次面对来自宇宙的安全危机。

随着白鸟座的探查计划的失败和谜之巨大人工物体“EI-01”的降临，人类受到外宇宙的谜之敌人的侵略。

随后，在被称作“拉达姆”的谜之生命体和来自木星的外星生物“木星蜥蜴”的进攻下，人类面临着比革命战争时期更为严峻的现实——世界正遭到毁灭性的打击。

雪上加霜的是，由于地球上的科技日益发达，民间也多次出现了利用机器人进行的恐怖活动。

时为连合宇宙历99年，前途未卜的世界将迎来新的战争……

尽管关于NDS版《机战》的传闻从很久前就未曾停歇过，但Banpresto似乎特喜欢吊FANS的胃口。新年年初，姗姗来迟的《机战W》总算慰藉了一下FANS焦急的心。鉴于掌机平台已经很久没有原创《机战》的新作了，本作的推出势必会在NDS上再掀钢铁热潮。

NDS版《机战W》的基本系统依然维持系列一贯特色，无论是触控笔还是传统按键都可以实现便捷的操作。让人眼前一亮的是，本作的剧情被划分成前后两个部分，两部分剧情间有一定的时间跨度，登场机体也会有所区别，可说是系列的全新尝试。

登场作品一览

●勇者王 我王凯牙	★宇宙骑士 II
●勇者王 我王凯牙FINAL	★风暴战士
全金属狂潮系列	魔神皇帝
机动战舰NADESICO	魔神皇帝 死斗！暗黑大将军
机动战舰NADESICO剧场版	盖塔G
机动战士高达W 无尽的华尔兹	真・盖塔(原作漫画版)
机动战士高达SEED	★百兽王GOLION
★机动战士高达SEED ASTRAY	注：★表示首次加入《机战》的作品；●表示首次加入掌机版《机战》的作品。
★机动战士高达SEED XASTRAY	
宇宙骑士	



登场作品介绍



机动战士高达SEED ASTRAY

首次登场

和《机动战士高达SEED》的故事发生在同一世界的不同地区，属于"《SEED》系列"的外传性质作品。到目前为止推出了两部漫画单行本、一部小说和一部利用模式制作的照片剧，总计4部作品。

机师：丛云劾

▲身为调整者，劾拥有卓越的战斗能力。在本作中也会和基拉、阿斯兰一样出现特写镜头。



▲劾是佣兵部队"Serpent Tail"的领导人。

擅长狙击的机体！



Gundam Astray Blue Frame Second G

▲机体的命中率和射程都有相当保证。

机动战士高达SEED

耳熟能详的作品，描述了自然人和调整者之间的战争，数位主角也一度是近年ACG界炙手可热的风云人物。

Freedom Gundam

机师：基拉·大和



地图武器标志

▲作为最强的调整者，基拉驾驶的自由高达是值得信赖的作战单位。

机动战士高达W 无尽的华尔兹

Wing Gundam Zero



▲威力强大的地图炮和机体优秀的运动性使得该机成为深入敌阵的首选机体。

机师：希罗·尤

本作故事接在《机动战士高达W》结局的一年后，军方再次挑起战火，世界的和平局面再次受到威胁。

寺田贵信专访



寺田贵信

既然说到《机战》，当然不能不提寺田贵信。这位从《第二次机器人大战G》开始就一直统领着Banpresto机器人兵团的著名制作人自然不会缺席本作，那么关于本作，他想对系列的广大FANS说些什么呢？

——本次NDS版《机战》里的字母"W"有什么含义吗？

寺田贵信（以下简称寺田）：W的发音和"double"相近，所以它一方面象征着NDS的双屏，另一方面也代表了本作剧情会被分成两个部分来讲述。

——据说这次《机战W》的剧情会被分成先后两个部分啊。

寺田：是的，就像当年的《α外传》和《机战R》一样。不过，《机战W》的两部分剧情之间并没有较大的时间跨越，只是在时间上稍有间隔而已。

——原来如此。说到这里，本作的参战

宇宙骑士

地球受到拉达姆的谜之宇宙生命体袭击，拥有超人能力的变身战士D-Boy毅然担起捍卫地球的神圣使命。



▲行动迅速的真实系机体。

Blaster Tekkaman Blade





首次登场

宇宙骑士 II

《宇宙骑士》的后续作品，面对再次袭来的拉达姆，新一轮的宇宙骑士剧上演。

Tekkaman Evil



能量集束





作品中也有很多主标题相同、但实际是两部不同的作品呢。关于本作里首次参战"《机战》系列"的作品，能不能稍稍加以评论呢?

寺田：比如《机动战士高达SEED ASTRAY》和《机动战士高达SEED X ASTRAY》吧。由于之前《机战J》里已经演绎过《机动战士高达SEED》的故事了，所以这次又选择了这两部算是对正统《SEED》进行补完的作品。

——接下来还有《百兽王GOLION》。

寺田：这是80年代东映系的机器人动画，并且没有在"《机战》系列"里登场过，于是就选择它了。当时播这部动画的时候，还有百兽王的超合金卖呢，最近又再版了相关手办，还是颇有人气的。还有就是，虽然《机战W》没有语音，但是原作的声优阵容可以说是相当豪华的——对此感兴趣的人不妨去找找配音，绝对会让你惊讶不已!

——还有《宇宙骑士 II》，也请告诉我们让它参战的原因吧。

寺田：《机战J》里就有《宇宙骑士》的出场了，当时受到了玩家们的热烈好评，所以这次就将续篇《宇宙骑士 II》也加入进来了。因为《宇宙骑士 II》里会有3人驾驶机体出场，各位玩家敬请期待他们华丽的合体攻击吧。

——好的。那么接下来是《风暴骑士》。

寺田：让这部作品参战其实是出于我个人的愿望，我想让《风暴骑士》和《宇宙骑士》的机体华丽地共舞，不过还是不会有他们和布雷德的合体技啊(笑)。并且，我还特意拜

首次登场

百兽王GOLION

这部作品对《机战》中的常客《超兽机神 断空我》有着颇为深远的影响。故事背景设置在未来被半兽人所支配的宇宙，描述黄金旭和四名同伴冲出帝国城堡，驾驶着百兽王GOLION战斗的故事。

机师：黄金旭、银贵、黑钢勇、青铜强、锡石宏



十王剑发动！



▲百兽王的力量曾让宇宙为之失色。



真·盖塔



▲盖塔炉的能量凝缩而成的微型太阳必杀技。

真·盖塔是人类为了最大限度地开发盖塔射线而制造的机器人，拥有强大的攻击力。

真·盖塔

机师：流龙马、神隼人、车弁庆

魔神皇帝&魔神皇帝 死斗！暗黑大将军

超级系机器人动画的老前辈，两部作品分别描述与地狱博士和暗黑帝国之间的战斗。

魔神皇帝

机师：兜甲儿



▲魔神皇帝的必杀技Fire Blaster。

托了原作监督大张正己氏为本作绘制了部分特写原画，原作真的是非常热血啊，玩家们通过《机战W》就可以领略它的风采了。

——也就是说，游戏里该作品的表现也会非常热血是吧。还有就是"《全金属狂潮》系列"的最新作也有参战。

寺田：是这样的。因为《全金属狂潮》在《机战J》登场后，也获得了玩家们好评的缘故嘛。顺便说一下，原作小说目前还仍在连载周，旬刊。

——很期待这部作品的活跃啊。还有就是《勇者王 我王凯牙》，该作也是第一次在掌机平台的《机战》里出现呢。

寺田：嗯，虽说PS2版的《α3》里已经包含了《勇者王 我王凯牙FINAL》，但本作里会加入例如击神龙这样在"《机战》系列"里新登场的机体。至于战斗画面，会在《α3》的基础之上加入一些特写，请各位期待。

——既然游戏的剧情分成两个部分，那么会出现前半段剧情里出现的部分角色和机体不参与后半段剧情的情况吗？

寺田：这种情况几乎没有吧，不过在后半段剧情里确实会出现前半段剧情里没有的角色和机体。基本上，原作里作为续篇登场的作品大多会在后半段剧情里才出现。

——剧本的长度方面，大概是怎样的呢？

寺田：剧本是丰满的。本作是自从《机战J》发售后相隔很久才登陆掌机的作品，如果各位玩家能够仔细品味的话我会非常高兴

掌机平台首次登场

勇者王 我王凯牙

偶然的宇宙故事而获得特殊力量的狮子王凯，和同伴们向着邪恶力量发起挑战。

地狱和天堂！





GaoGaiGar

机师：狮子王凯

▲驾驶该机体的机师需要承受巨大的负担，相应地，机体威力也压倒性地强大。



击龙神



▲和同伴一起施展的3人合体技威力绝大！

风龙和雷龙的合体攻击！

掌机平台首次登场

勇者王 我王凯牙FINAL

GaoFighGar





机师：狮子王凯

▲凯在《FINAL》中使用的进化型机体，能够使空间发生弯曲并将敌人压碎。

舞台是前作的一年后，虽然战胜了机械文明，但是外星生命体“SOL 11游星主”的出现卷起新一轮的战火。



King J-Der

机师：J

天龙神



▲光龙与暗龙的合体攻击。

的。

——作为NDS平台上的第一款机战，会利用NDS的独特机能吗？

寺田：可以用触控笔进行操作。当然传统操作也会得以保留的，玩家尽管选择自己喜欢的操作方式快乐地游戏吧。而且，机体资料和战斗地图分别在两个屏幕里表示，这样也免去了切换画面的麻烦。

——关于战斗的演出呢？

寺田：战斗演出以《机战J》为基础，加入了机体的特写和细微动作制作而成。

——战斗画面中出现特写时，上屏也会显示简单的动画呢。

寺田：特写时，玩家有时会搞不清到底发生了什么，所以我们在此活用了NDS的双屏。虽然没有同步动画的影响并不大，不过既然有了就要力求方便玩家啊。

——情报表示、演出等都得到了强化，游戏系统大体是怎样的呢？

寺田：大体上还是沿袭了《机战J》的路线吧，不过详细情况还请期待我们的续报吧（笑）。

——最后请向各位翘首期盼本作的读者说句话吧。

寺田：本作的开发进度已经相当高了，目前进入了最终调整阶段。各位稍等时日就能玩到我们为您精心打造的《机战W》了！

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

硬件 HARDWARE　Sony展台记忆棒新品曝光



今年的CES展会上，Sony作为重要的参展商之一，在自己的展台为人们预报了今年最新产品的走向。展会上并没有出现任何与此前传闻的PSP2有关的内容，依旧是PSP和PS3立在旋转台上。而本次展会上Sony专门为记忆棒设计了一个独特的历史展台，展台上按照时间线贴出了各种记忆棒产品，其中包括即将上市的8GB容量的Memory Stick PRO Duo。另外，本次展会上Sony还展出了前些日子刚刚公布的MS PRO HG Duo产品。从图上我们能看出超高速记忆棒在接口上与普通记忆棒略有不同，不过在展台上展出的正式产品容量却被涂掉了，根据其针对数码摄像的定位来看，容量应该不会小于4GB。这款产品也将是Sony在未来几年里将重点推广的产品。

另外，有消息称Sony 8GB记忆棒也即将于2月在日本Sony Style及其他指定销售网点销售。8GB记忆棒重只有2g重，宽0.79寸，长1.22寸，如此娇小的身材却可以容纳长达18小时的768Kbps码流MPEG4电影，这样大的容量一定令广大PSP玩家都垂涎三尺了吧。这款产品目前的预定价格为300美元。

软件 SOFTWARE　《勇者斗恶龙IX》登陆NDS，多数日本玩家不欢迎



普通玩家	
对于《DQ IX》登陆NDS是否欢迎	
欢迎	40.3%
不欢迎	46%
无所谓	5.2%
没想好	8.5%
对于动作性强的战斗系统是否欢迎	
欢迎	19.4%
不欢迎	53.9%
无所谓	6.8%
没想好	19.9%

零售商	
对于《DQ IX》登陆NDS是否欢迎	
欢迎	47.5%
不欢迎	20.0%
无所谓	22.5%
没想好	10%
对于动作性强的战斗系统是否欢迎	
欢迎	15%
不欢迎	40%
无所谓	12.5%
没想好	32.5%
《DQ IX》的预计销量	
99万套以下	8.3%
100～199万	13.9%
200～299万	13.9%
300～399万	38.9%
400万以上	25%
《DQ IX》对于NDS的销量促进作用	
影响极大	60%
有一定影响	37.5%
没什么影响	2.5%

2006年12月12日公布的《勇者斗恶龙IX》登陆NDS的消息在日本游戏业内掀起了轩然大波，最近日本《FAMI通》杂志也对此专门进行了进行了调查，而此次调查对象也将近万人，其调查结果可以说是相当具有代表性。

本次调查的结果明显地表现出了零售商和普通玩家对于NDS版《DQ IX》的不同态度。对于玩家而言，《DQ IX》登陆NDS无疑会让人产生“大作就应该用电视机的大屏幕来玩”、“担心NDS的游戏容量和画面质量会影响到游戏品质”之类的想法，从而不认同《DQ IX》出在NDS掌机的做法。而“看中了触摸屏带来的全新可能性，以及可多人游戏的特点”则成为支持者们的观点和呼声。不过对于《DQ IX》的游戏系统，大多数玩家都表示不喜欢，原因是“《DQ》系列”传统指令式操作方式的群众基础太雄厚，

很多玩家认为从系统上看，“这款游戏不能叫《DQ》”。

而零售商方面则比较欢迎《DQ IX》登陆NDS，调查了126家“FAMI通协力店”，接近一半的店家对《DQ IX》表示欢迎，其理由是希望促进业界的活性化，大多数人认为该作的销量将会达到300万套以上，并且将大大推动NDS的硬件销量。而对于该作的动作RPG方式，大多数零售商也表示反对。

软件 SOFTWARE

《勇者斗恶龙 怪兽统领者》首周销量60万

就在玩家们还在为《DQ IX》登陆NDS而争论时，《勇者斗恶龙 怪兽统领者》已经写下了60万套的首周销量纪录。12月28日发售的NDS新作《勇者斗恶龙 怪兽统领者》虽然在年末商战的尾声发售，但却丝毫没有影响本作的销量。首周60万套使其为NDS在2006画下完美的句号。另外本作还同时打破了《最终幻想 III》所保持的首周约50万套的第三方软件销量纪录，成为第三方游戏中首周销量最高的游戏。



软件 SOFTWARE

《NEOGEO格斗竞技场》即将登陆NDS

SNK Playmore制作的最新格斗游戏《NEOGEO格斗竞技场》集结了SNK以往众多格斗明星参战，对于喜欢街机的玩家而言绝对称得上是一款重量级作品。其中包括大家熟悉的“《饿狼传说》系列”，描写幕府时代剑客生涯的“《月华剑士》系列”，拥有新版《魂斗罗》之称的“《合金弹头》系列”和曾经在国内街机厅最受欢迎的“《格斗之王》系列”等。《NEOGEO格斗竞技场》之前就分别推出过街机版和PS2版，而登陆NDS平台的本作将以街机板为制作蓝本，每位角色都会追加全新的超必杀技，游戏预定今年春季发售。





软件 SOFTWARE

NDS首款网游诞生《冒险岛》公布



韩国知名网游公司Nexon于1月9日正式宣布加入NDS游戏开发阵营，同时宣布为NDS主机制作的首款网络游戏《Maple Story》(冒险岛)将会在今年9月正式在韩国发售。

Nexon公司曾经由于推出PC网络游戏《跑跑卡丁车》涉嫌抄袭《马里奥赛车》而吃了任天堂的官司，而因为此事也使两家平台不同的游戏公司喜结良缘，任天堂方面表示，他们已经与Nexon公司展开了合作并开始开发Wii平台游戏，但没有透露游戏的名称和类型等详细信息。而不久后，Nexon公司就正式公布了本作，可见两家公司在合作态度上都相当的积极。Nexon公司曾经于2006年11月召开的韩国最大的游戏展示会“G-Star”中宣布将为NDS开发游戏，此次则正式公开了首款作品的名称。《MapleStory》PC版于2003年5月在韩国正式开始运营，之后又登陆中国、日本、东南亚、北美、欧洲等国家和地区并获得成功，成为Nexon公司的支柱作品之一。如今要将这款镇社之作的同名作品登陆NDS，足可见其合作的诚意。

《Maple Story》是一款轻松的2D卷轴式网络游戏，PC版在国内由盛大公司代理，Nexon公司表示NDS上的本作在操作上将会更加简单，趣味性以及动作的爽快感也会更强，适合低龄玩家，这正与NDS所针对的年龄层相吻合，Nexon公司希望能够依靠NDS版的推出来打开PC游戏相对处于低迷状态的北美、欧洲以及日本市场。



事件

永田晴康先生出任Sony(中国)总裁



Sony(中国)有限公司宣布，从2007年1月起，永田晴康(Haruyasu Nagata)先生正式担任Sony(中国)有限公司总裁，同时他将兼任Sony(中国)商业有限公司(Sony Marketing Of China)董事长和总裁，并常驻上海。原Sony(中国)有限公司副董事长兼总裁川崎成一先生于2007年1月调任日本，担任Sony供应链系统(Sony Supply Chain Solutions)执行副总裁。高筱静雄先生将继续担任Sony公司驻中国总代表、Sony(中国)有限公司董事长。在Sony集团一如既往的重视与支持下，在Sony(中国)高层管理团队的领导下，Sony(中国)将继续秉承"植根中国，长远发展"的基本理念，更积极地开拓中国市场。

永田晴康先生于1980年加入Sony公司，先后在印尼、新加坡、中国香港、中东地区和欧洲地区负责Sony消费电子业务，历任Sony公司中东地区、亚太地区和欧洲地区电子业务负责人。永田晴康先生曾于1986年任职于当时的Sony公司北京代表处，之后又于1994年至1997年任职Sony香港有限公司民用产品市场营销总经理，全面负责Sony在中国大陆地区的消费电子业务，可以说与中国市场有着很深的渊源。永田晴康先生出任Sony(中国)有限公司总裁将进一步把Sony全球运营理念带入中国市场的战略性发展，也再次显示了Sony集团对中国市场的高度重视和殷切期望。永田晴康先生将以其丰富的全球市场运营经验和卓越的领导才能进一步促进和提升Sony在中国的快速发展，进一步打造中国市场成为Sony全球业务支柱。

事件

2006日本游戏业五大名人





日本《FAMI通》杂志日前公布了2006年日本游戏工业大奖的获奖名单，在其"2006年游戏业最具影响力名人"的评选中，任天堂社长岩田聪以201票的明显优势高居榜首，SCEI会长久多良木健以181票屈居次席，而排名第三的则是游戏制作大师坂口博信。岩田聪超越久多良木健，这也在某种程度上反映了2006年任天堂在日本游戏业绝对领先的地位。其他两名入选者分别是任天堂首席制作人宫本茂(41票)、Konami首席制作人小岛秀夫(33票)。

事件

E3后继游戏展正式名称已经确定



全球最大的游戏展会E3宣布缩小后，由致力于商业性交流展会和杂志出版的IDG公司与美国娱乐软件协会(ESA)联合主办，将为大家打造一个全新概念的游戏展会。而原来暂名为GamePro Expo的新展会近日终于公布了正式名称——Entertainment for All Expo(全民娱乐展)，这个名称是从3000个候选名称中筛选出来决定的，其中饱含着主办方对新展会的一个全新的定位。

Entertainment for All Expo将是一个全新的面向游戏产业的专业展会，其性质与E3接近但更加注重观众群。主办方透露，新展会将把商业交流和观众参观融合在一起，并将"以E3为模式和指导"。尽管目前还没有任何开发商、发行商或硬件厂商对该展会作出任何形式的官方表态，ESA方面也还没有对此事发表声明，但IDG公司表示对新展会的前景充满了信心，预计展会所吸引的游客数量以及潜在消费能力，都将从很大程度上促进洛杉矶的经济发展。

另外，改革后的第一届Entertainment for All Expo将会在2007年10月18日－20日举行。

事件

Sony：PSP依旧是市场战略重要一环



在本届CES展会上，SCEA高级副总裁Peter Dille在会上作了一番简单的阐述。有趣的是，他所带来的主题并非是2006年末抢破了头的PS3主机，而是大谈PSP在Sony市场战略上的重要性。Peter Dille表示，PSP目前在全球范围内已经出货2000万台，它绝非当年GG(Game Gear)那样没有发展前途的主机；对于拥有PS3的玩家，如果想在卧室里看《蜘蛛人》电影，而你的PS3又放在客厅，那就只有通过PSP才能成为可能；PSP还支持在线社区，由PS3、PSP和网络组成的游戏社区将带来前所未有的游戏体验；掌机游戏市场日益增长，Sony目前的战略就是削减对手的市场份额。从发言中我们可以看出，2007年PSP绝对不会被SCEA所忽视。而Peter Dille本人也表示，PSP是Sony市场战略中举足轻重的一环。

金色PSP即将发售！

Sony官方最近公开了新款主机——香槟金色PSP。金色PSP将于今年2月22日发售，售价为19800日元。在新颜色PSP发售的同日，还将



发售PSP顶级大作《怪物猎人 携带版2nd》以及《怪物猎人 携带版 2nd》主题的限量猎人包。新主机配新游戏，相信不少玩家又已经心动不已了吧。

《Lumines2》官网更新壁纸



PSP上效果绚丽的音乐游戏《Lumines2》以动人的音乐和多彩的背景动画吸引了不少玩家。而近日，《Lumines2》网站再次更新，放出了一系列主题壁纸，并且今后每周都会提供新壁纸下载，还特别为PSP制作了专用大小的壁纸，感兴趣的玩家可以登录游戏官方网站：http://lumines.jp/。

《潜龙谍影 掌上行动2》

PSP的2006年末大作《潜龙谍影 掌上行动》助理制作人Ryan Payton日前在接受媒体采访时透露，如果该作的销量能够获得成功，一定会在PSP上继续推出讲述大结局的续作。《潜龙谍影 掌上行动》发售后



无论媒体评价还是销量都相当出色，由此看来，续作推出的可能性就极高了。

英国PSP用户将获得免费Wi-Fi服务



PSP与其说是一个游戏机，不如说是一个小型掌上娱乐中心。现在Channel 4又和Wi-Fi供应商The Cloud达成了一个合作协议，为PSP用户提供免费的Wi-Fi连接。

经过两个月的试行之后，服务上已经基本确定了在PSP上进行无线连接的情况，用户需要下载Channel 4发行的4Radio程序到控制器上，开发者特别为PSP进行了优化设计。The Cloud在全英国大约有7500个公共接入热点，PSP用户在覆盖范围内打开网络浏览器的话，就可以自动连接到一个特别为他们设计网页上，Channel 4会为他们提供早间新闻、流行音乐等资讯。The Cloud的Wi-Fi网络让更多玩家能够融入4Radio频道，喜欢这些内容的朋友们不仅在家、出门的时候也能欣赏节目。

2006年日本游戏制作厂商排行榜

Nintendo

SQUARE ENIX

最近公布的2006年日本游戏厂商排行榜（仅反映日本地区）中任天堂再一次位居市场占有率首位，游戏总销量高达2541.5万套，远远将位居第二的Square Enix抛在了脑后。而SCE在年度排名中只名列第7位。

游戏厂商软件销量排行榜

名次	厂商	软件总销量(套)	市场占有率
1	任天堂	2541.5万	49.8%
2	SE社	599.6万	11.8%
3	NBGI	578.9万	11.3%
4	Konami	288.5万	5.7%
5	SEGA	263.7万	5.2%
6	Capcom	226万	4.4%
7	SCE	157万	3.1%
8	Koei	104.6万	2.0%
9	Atlus	32.6万	0.6%
10	Rocket Company	23.7万	0.4%

NBGI公司2007年月历壁纸下载

NBGI公司为广大玩家特制的2007年月历壁纸在新年之际于官方网站放出，壁纸的主体包括了该公司的数款著名游戏作品，其中包括《.hack》、《宠物蛋的小店》、“《传说》系列”等，喜欢的玩家可别错过哦。



日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次榜单以双周统计。《DQMJ》首批销量达到了60万以上，销售势头非常迅猛，在日本处于供不应求状态。《口袋妖怪 钻石·珍珠》更是人气度满点，累计销量甚至已经突破了430万大关，不愧于"怪物级软件"的称号。PSP方面，《潜龙谍影 掌上行动》双周销量接近20万，为沉寂已久的PSP软件市场增添了些许活力。《世界传说 光之神话》虽然没能上榜，但双周销量也达到了12万7855套，作为一款外传作品这个成绩还算不错。

软件部分

累计时间2006年12月18日～2006年12月31日

排名	游戏名	周间销量	累计销量	平台
1	勇者斗恶龙 怪兽统领者 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー ■Square Enix ■RPG ■2006年12月18日发售 ■4800日元	63万3084套	63万3084套	NDS
2	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケットモンスター ダイヤモンド・パール ■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元	55万4245套	430万2815套	NDS
3	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元	26万5493套	381万8214套	NDS
4	星之卡比 多罗奇团前来拜访 星のカービィ 参上! ドロッチェ団 ■Nintendo ■ACT ■2006年10月19日发售 ■4800日元	20万 626套	69万8133套	NDS
5	潜龙谍影 掌上行动 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS ■Konami ■ACT ■2006年12月21日发售 ■4980日元	19万4423套	19万4423套	PSP
6	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元	18万6408套	365万5021套	NDS
7	事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS ■Nintendo ■ETC ■2006年10月26日发售 ■3800日元	18万2746套	91万6600套	NDS
8	JUMP终极明星大乱斗 ジャンプアルティメットスターズ ■Nintendo ■FTG ■2006年11月23日发售 ■4800日元	17万6637套	54万8474套	NDS
9	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング ■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元	17万1431套	374万8638套	NDS
10	时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版 オシャレ魔女 ラブ and ベリー DSコレクション ■SEGA ■ETC ■2006年11月22日发售 ■4800日元	14万4364套	77万8734套	NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	66万8045台	752万5048台	752万5048台
PSP	19万2505台	194万6849台	451万2654台
GBASP	7945台	27万5839台	591万2770台
GBM	5210台	15万7557台	55万2402台
NDS	1883台	133万3406台	643万5687台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 29 日

1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.3	AVG
2	FIFA 07 FIFA 07	EA	2006.9.29	SPG
3	职业进化足球 6 Pro Evolution Soccer 6	Konami	2006.10.27	SPG
4	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA	2006.11.3	RAC
5	索尼克 竞敌 Sonic Rivals	SEGA	2006.12.1	ACT
6	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2: Pets	EA	2006.12.15	SLG
7	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	EA	2006.12.15	SPG
8	荣誉勋章 英雄 Medal Of Honor: Heroes	THQ	2006.12.15	FPS
9	足球经理 2007 Football Manager 2007	SEGA	2006.12.1	SLG
10	乐高星球大战 原创三部曲 Lego Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	2006.11.10	ACT

《GTA》在欧美市场的影响力是巨大的，《罪都故事》自从2006年11月发售开始就保持着周间销量冠军的头衔，看来短期内是没有任何游戏可以取代它的位置的。排名前十名的游戏中有三款是足球游戏，英国人对于足球的热情真是让人无法想象。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 29 日

1	成人脑力锻炼 Kawashima Brain Training	Nintendo	2006.6.9	ETC
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.6.30	ACT
3	头脑补习班 Big Brain Academy	Nintendo	2006.7.7	ETC
4	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2: Pets	EA	2006.10.27	SLG
5	欢迎来到动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	2006.3.31	AVG
6	动物园大亨 DS Zoo Tycoon DS	THQ	2006.11.11	PUZ
7	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA	2006.11.18	ACT
8	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	Nintendo	2006.11.10	RPG
9	贝兹永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ	2006.11.17	RPG
10	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.14	RAC

脑锻炼型的游戏在欧洲刮起的旋风似乎还没有停止的迹象，周间销量冠军的位置又被《脑力锻炼》蝉联，而《头脑补习班》又携着《脑力锻炼》的东风轻松从上周的第十位冲到现在的第三位，销售情况非常喜人。其余几款老游戏的销售情况比较平稳，只有微小的排名波动，没有大起大落的情况发生。

美国PSP游戏好评榜

统计日期截止 2006 年 1 月 8 日

1	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	AVG
2	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami	2005.12.5	ACT
3	闪光跳跃 Jumping Flash!	SCEA	2007.1.4	ACT
4	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	AVG
5	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	Namco	2006.7.25	FTG
6	达斯特 Daxter	SCEA	2006.3.14	ACT
7	星球大战 致命联盟 Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	2006.12.7	ACT
8	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA	2006.11.3	RAC
9	战争地带 BattleZone	Atari	2006.11.6	ACT
10	杀戮地带 解放 Killzone: Liberation	SCEA	2006.10.31	ACT

本周美国PSP玩家的目光似乎都集中到了PSP官方PS模拟器上，一款名为《闪光跳跃》的PS射击游戏排名猛升至第三位，取代了原本排名第三位的《罪都故事》。而排名第二的《潜龙谍影 掌上行动》凭借其日版在日本首周大卖18万套的余威，预计所引发的《MGS》热潮将会继续保持一段时间。

美国NDS游戏好评榜

统计日期截止 2006 年 1 月 8 日

1	最终幻想III Final Fantasy III	SE	2006.11.14	RPG
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.5.15	ACT
3	欢迎来到动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	2006.12.5	AVG
4	耀西岛 DS Yoshi Island DS	Nintendo	2006.11.13	ACT
5	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	Nintendo	2006.9.18	RPG
6	恶魔城 废墟肖像 Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	2006.12.5	ACT
7	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.14	RAC
8	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo	2006.10.30	A·RPG
9	游戏王对战怪兽 GX 灵魂召唤者 Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller	Konami	2007.1.2	TAB
10	超级马里奥 64DS Super Mario 64 DS	Nintendo	2004.11.20	ACT

《最终幻想III》虽然是只是复刻版，但连续几周都排名第一也说明了该作在美国玩家心目中的地位。《游戏王GX》这款刚刚发售的新作能顺利挤进了前十位，说明该系列在美国NDS玩家群中的普及率不低。《节拍特工》从原本的第八名跌出了前十位，"应援团"的火力暂时消退，期待着下一次再度爆发吧。



GOLDEN EYES

栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《DQMJ》由于平台的升级、在画面效果上得到了大幅提升，而这样一款精心打造的RPG大作的推出也扩充了NDS传统软件阵容，令传统玩家们欣喜不已。PSP的《GUNPEY—R》比NDS版晚推出了一段时间，虽然没有了NDS版的独有操作方法，但相应地在画面和音乐效果上得到了提升，是一款值得一玩的休闲作品。

POCKETGAMES

勇者斗恶龙 怪兽统领者

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

卡片(1G)■Square Enix■RPG■2006年12月28日■1人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面 音效 系统



不愧是“《DQM》系列”最新作，可见式的遇敌方式解脱了踩地雷的烦恼，而一如既往的怪物合成系统很快就能抓住人心，技能书可以很方便地养成怪兽，神兽的参战也让玩家有一口气将剧情进行下去的冲动。战斗时视角的变化以及发动必杀时的角色特写让练级过程更具观赏性，对应Wi-Fi后游戏，更可以把收集、养成、对战这三要素的乐趣发挥到最大。



画面上的进化令人印象深刻，色彩鲜明的全3D冒险世界让人对系列的认识焕然一新，战斗时的画面表现也动感十足，临场感很强，而战斗时熟悉的音乐能让老玩家感动。游戏的系统基本沿袭了以往作品，熟悉以往作品的玩家很轻松便可上手。怪物的收集、合成仍然是游戏最大的魅力，令人投入度极高。可以说，本作无论是外在还是内涵都极为出色。

推荐



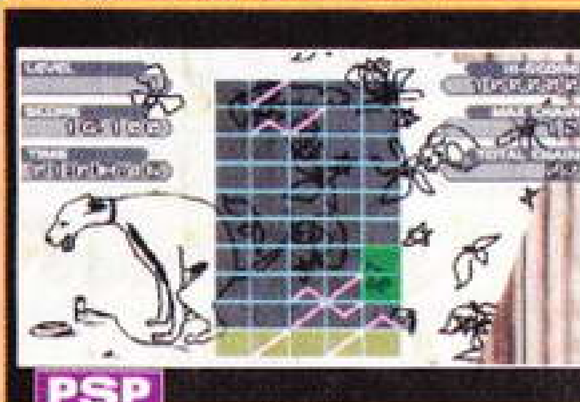
本作绝对是SE的诚意之作。游戏中华丽的3D渲染画面属NDS游戏中的上乘品，音乐仍然是那些熟悉的旋律，让人倍感亲切。战斗上的操作与前作相似，只是在加入了触控笔点击后变得更加便利了。本作一改传统的遇敌系统，改用可见式遇敌后让你想抓什么怪兽都能一眼看到，实在是很体贴玩家。最为精髓的怪物养成系统也大大地提升了游戏的耐玩度。

推荐

GUNPEY-R

グンペイ リバース

UMD■NBGI■PUZ■2007年1月11日■1~2人■无对应周边■352KB



PSP

画面 音效 系统



通过连结线条来将线条削去的PUZ类游戏。虽然在本质玩法上和以前WS版的《GUNPEY》没什么区别，不过由于声光效果大幅度进化，并且强调了音乐方面的配合，所以给人的感觉非常绚丽奇妙。游戏中的皮肤十分丰富，不过有些皮肤由于过于花哨，反而会使得相对纤细的线条不容易看清楚，也算是游戏的一个遗憾之处吧。



本作无论是画面的绚丽程度，还是动感十足的音乐都体现了水口制作游戏的一贯水准，而且本作更能体现出音乐与光的交融。若说NDS版重视的是音乐创造的快乐，那PSP版就是享受音乐的快感。本作的操作也比NDS版复杂了不少，只能使用上下两个相邻方块的交换来达到交换线条的目的，但是操作起来却觉得十分流畅，让人很有成就感。



水口哲也的PUZ游戏一向以独特的创意和精美的矢量画面而著称。而本作中，水口也对《GUNPEY》这款由横井军平创造的游戏进行了进一步发展和大胆的改良。借助PSP强大的硬件机能，本作在画面、音效表现上都非常出彩，各种绚丽的动画背景，情调各异的音乐以及跟随线条而变化的动感音效，闲来无事玩上两盘，感觉还是很不错的。

文 雷伊

圣女贞德

ジャンヌ・ダルク **PSP**



◆SCEJ/Level5◆RPG◆2006年12月21日◆日版

◆1人◆576KB以上◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 27 游戏时间：40小时以上

黄金眼 REVIEW

Level5可以说是一家很矛盾的公司，她的规模不大，却拥有着尖端的技术力，代工制作日本国民级RPG"《勇者斗恶龙》系列"又使她的身价扶摇直上。不过她所制作的游戏每次却好像总是差了那么一口气，总会有一些地方让人心生遗憾，这种"行事风格"终于在PS2的《银河游侠》中得到了全面爆发，游戏系统上的种种不贴切之处让玩家对其制作实力产生了极大怀疑。自从《银河游侠》诞生后，在日本BBS上声讨Level5的呼声就从没有间断过，因此这款《圣女贞德》公布时，也没有多少玩家对其抱太大期待。

没有期待就不会有失望，于是也就有了我们玩到《圣女贞德》时的那种惊艳。毫不夸张地说，这款有着精美画面、精致系统的原创S·RPG堪称近年来掌机同类作品中的典范之作，而这也才是如今已经站在业界浪尖的Level5应有的实力。

戏说历史

S·RPG很大程度上需要壮大的战役背景来铺垫。从标题中我们都可以看出，《圣女贞德》是以百年战争中的悲剧英雄贞德作为主角的一款作品。如果制作忠于史实的纯历史剧游戏，其受众面必然会受到一定程度的约束。为了使这款作品看起来更像一款游戏，Level5采取了折中的做法，在游戏中加入了很多戏说成分。玩家在游戏中不仅可以看到贞德于贵族群中巧辨查理七世，解除奥尔良之围等历史上存在的场面，还可以欣赏到由制作人员撰写的原创故事。几位历史上并不存在的原创人物的加入大大饱满了游戏的剧情。游戏中盘莉安代替贞德承受火刑的桥段安排得尤为巧妙，不仅对游戏前半段的半史实部分和后半段的完全虚构部分起到了很好的承上启下作用，也为游戏最后的大团圆结局做出了铺垫。众多神魔鬼怪的加入丰富了敌人的种类，同时也使游戏在战术方面有了更大的发挥余地。总的来说，《圣女贞德》中这种游离于历史边缘的叙事方法显得比较自然，并不会让玩家产生娇柔突兀之感。

系统精致

从来没有玩家对Level5所制作游戏的画面有所怨言，更多的都是集中在对系统的抱怨上。《圣女贞德》在保持了Level5游戏一贯优秀画面的同时，更在系统方面进行了下了很大的功夫。S·RPG已经是一种发展得相当成熟的游戏类型，因此近年来相关类型的游戏在系统方面的进化程度一直都不太明显。《圣女贞德》在战斗上的创新之处主要有两点：燃烧点和连携防御。这两个系统虽然说不上具有革命性，但无疑给S·RPG带去了新的感觉，提高了本作的战略性。除去大方向的战斗系统，游戏在一些细节方面的贴心显得更为让人感动，精美的系统教学图示画面让初学者一目了然，可以凹取技能石和自由练级的设定在降低了游戏门槛的同时，也使玩家的游戏时间得到了扩充。要不是后期敌人在思考时有些偏慢外，游戏几乎找不到可以让人埋怨的地方。精心打造的系统具有着较高弹性，不仅可以让普通玩家轻松上手，S·RPG老玩家们也可以在游戏中找到值得研究的东西。

杂谈

Level5社长日野晃博在接受媒体采访时曾表示希望《圣女贞德》能成为一款牵引PSP主机销量的游戏。但事实上，传统的S·RPG游戏对主机的牵引程度是非常有限的，更何况是《圣女贞德》这样的原创作品。虽然《圣女贞德》没能如愿起到主机销量起爆剂的效果，但游戏的高质量却让玩家们重新对Level5的制作实力充满了信心。Level5第二款掌机作品《雷顿教授与不可思议之镇》即将于下月发售，它会继续成为一款令人满意的经典之作吗？让我们拭目以待吧！



文 小志 编 马修

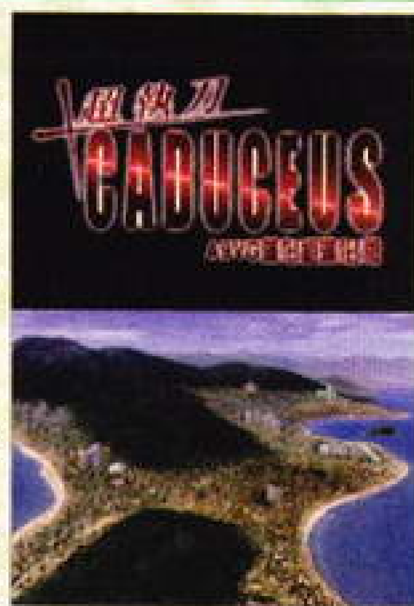
汉化讯息台



2007已经到来，汉化界依然热闹非凡，APEX汉化组新近成立，集合了许多汉化界生力军造福玩家；CNGBA论坛也开始了NDS汉化作品的尝试，虽然还没有正式的汉化小组，但欲成为首个NDS和PSP游戏兼顾的汉化机构的理想已经彰显。另外，上辑因版面没能为大家及时介绍的汉化游戏，我们也会一并补上。

《超执刀》圣诞特别汉化版

2006年12月25日，A9VG汉化组在A9VG电玩部落(http://bbs.a9vg.com)发布了NDS游戏《超执刀》的圣诞特别汉化版，本作的汉化旷日持久，从暑假开始便零星公布了多次汉化进度，此前虽然多次发布补丁，但一直处于内测状态，本次终于对外发布了补丁。





据介绍，虽然目前还没有完全汉化，但是为了答谢大家长期以来对汉化者的支持，他们选择在圣诞节这天发布了这个圣诞特别版补丁，目前的圣诞版还有大约一章的文本内容没有导入，笔者试玩后，发现文本虽然采用了繁体字，但是语法和语言流畅度都没有任何问题，游戏中代入感十足，也感谢A9VG汉化组的这份圣诞大礼，感谢他们长期以来的辛勤工作，并预祝完整汉化版早日完成。

《魔术大全》简体中文汉化版v0.90b1



1月1日，刚刚成立的APEX汉化组发布了他们的首款汉化作品，NDS上的创意游戏《魔术大全》的简体中文汉化版，据介绍，此版为V0.90 beta 1，文本的汉化度达到100%，润色及导入完毕，图片的汉化进度达到80%。目前已知的问题为某图导入失误以致色彩失真，汉化组恳请诸位玩家谅解，并且保证可以正常进行游戏的阅读及理解。另外大家也许不知道，游戏中进行魔术表演的时候，可能还需要一副真实的扑克配合才能顺利进行。

最后要说的是，Levelup网站也配合汉化游戏的发布为玩家准备了丰厚的礼品，其中包括烧录卡、扑克等实用礼品，(小志：游戏中某些魔术需要配合扑克进行，所以扑克的确是实用礼品，据说原版游戏就附赠了一副扑克。)感兴趣的玩家可以关注LevelUp论坛的“APEX汉化专区”，也预祝APEX这个新生力量今后为大家带来更多更好的汉化游戏。

《游戏王GX 精灵的召唤》完美汉化版

1月2日，CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)管理员Bill_22发布了NDS作品《游戏王GX 精灵的召唤》的完美汉化版。本作是CNGBA论坛2007年发布的第一款汉化游戏，也是他们所汉化的第一款NDS游戏。



本作的卡片文本翻译大部分采用了此前CNGBA汉化的PSP版《游戏王GX》的文本，剧情则是翻译们重新制作的成果，堪称完美汉化。目前只有帮助部分没有汉化，汉化者还在游戏中还加入了很多搞笑元素，大家可以慢慢发掘。

本作汉化人员包括技术：zxp(wyy123)，翻译：绿豆(nw)、Shmily(Loveyan)、Nishihata、王晨、yugiyx。游戏时需要注意把NDS的系统语言设置为日文，否则游戏无法正常显示中文，如果是神游用户，可能需要别人的初始存档才可以正常进行游戏，这点请大家注意。

《中国象棋PSP》正式版



接下来要介绍的这款中文游戏不是万众期待的大作，但是意义却非同小可。PSP Board Game Studio(简称PBGS)是刚刚成立的PSP自制软件的自发性开发组织，将致力于PSP上益智类小游戏的开发和移植工作。目前已经制作了不少作品，这款于12月下旬发布的《中国象棋PSP》正是其中的一款。

借助PSP的16：9宽屏，游戏看上去很开阔，在普通棋局之中详细地划分了等级，无论你是对中国象棋一窍不通的菜鸟，还是经验丰富的高手，都可以找到和自己能力相符的电脑对手对弈，除了传统模式之外，制作者还加入了趣味象棋模式，这个模式通过挑战残局来获取积分。



希望今后能够看到PBGS小组更多的PSP原创作品，尤其是这种带着鲜明"中国风"的作品。



完稿前，获知PGCG的历经半年汉化的NDS作品《重装机兵》将于1月9日晚间发布，因为时间的关系我们无法为大家带来第一时间的报道，不过拿到这辑《掌机王SP》的时候相信大家已经开始玩本作了，希望到时候大家能够玩得愉快。

文 软饼干 美编 咕噜

这款充满着狂野风味的游戏是根据弗兰克·米勒的同名图画小说而改编的，其同名电影也将预定与本作同一时间内面市。游戏版与电影版一样，都是以斯巴达王里奥尼迪斯率领300名斯巴达勇士对抗数十倍于自己的波斯军队，阻止波斯入侵希腊的英勇事迹为背景展开的。

PSP **斯巴达300勇士 荣耀征程**
300: March to Glory

◆Warner Bros. IE◆ACT◆预定2007年第一季度◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

斯巴达勇士首登PSP，与波斯王国的战争正式打响！

本作是由Collision工作室负责开发，该工作室是由众多来自EA、Activision、华纳兄弟、Gameloft和Digital Eclipse等业内知名开发商的精英开发人员组成的，强大的开发团队无疑为游戏的质量提供了坚实的基础。



英雄沙场歼敌无数，人海中巧取敌将首级！



玩家在游戏中扮演斯巴达王里奥尼迪斯，率领斯巴达军队冲入敌军方阵与敌人展开殊死搏斗。游戏的主线部分将以对抗人多势众的波斯军队为中心，其中穿插了大量紧张刺激的BOSS战。玩家除了要对付普通波斯士兵，在游戏中还要面对波斯军队中的动物军团，其中当然少不了能轻松冲破整个守军方阵的波斯战象军团。

合理选择称手武器可以改变整个战局



大部分时间内玩家都要操作斯巴达战士奋勇拼杀，但这并不意味整个游戏过程只要一味砍杀攻击就能顺利通关的，许多情况下单调的攻击方式是无法对付强大的敌人，玩家必须要灵活运用普通攻击与重击来形成的组合攻击才能做到无坚不摧。另外，不同的武器拥有迥然不同的攻击方式和特性，玩家还要根据战况随时在装备的三种武器中不断切换。

玩家在游戏中可以选择使用长矛、单手剑配盾牌或双手剑，每种类型的武器都有着不同的攻击效果，这完全取决于玩家打算以怎样的方式战斗。比如，单手剑与盾牌的组合是游戏中比较常见的武器搭配，单手剑的攻击力和连击性能都不错，盾牌不仅可以用来格挡防御，还能用来将敌人击晕再接特殊攻击。与之相比，双手剑的攻击组合十分丰富，可谓是令人眼花缭乱，但缺点是必须放弃盾牌的防御功能，所以说是一把双刃剑。长矛攻击范围广，而且可以投掷进行远距离攻击，不过一旦长矛被投出，玩家就必须在战场上再寻找一根或是从敌人手中抢夺。除此之外，玩家在游戏中每杀死一名敌军士兵，都将获得相应的奖励点数。利用这些点数玩家可以升级武器装备、连续技的等级或是必杀技的威力。





优良的音画效果更能烘托出战争的激昂惨烈！

本作音效如其电影版一样出色，战斗撕杀声、刀剑摩擦声以及绝望的哭声，声声入耳。另外游戏制作者中还专门请了配音演员进行旁白，就如同电影一样，把整个故事都渲染得意境十足。





▲浩浩荡荡的波斯战舰来袭，斯巴达人是否有胜算呢？

文 胧月 美编 咕噜

機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T. PORTABLE

MOBILE SUIT GUNDAM

PSP 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版
機動戦士ガンダムSEED 連合VS.ザフト ポータブル
◆NBGI/Capcom◆ACT◆预定2007年春◆日版
◆1～4人◆352KB◆4800日元
◆无对应周边◆对应玩家年龄：未定

由Capcom开发的高达ACT系列一向在高达死忠和硬派ACT爱好者里享有不错的口碑，该系列将机体的重量感和腾跃感都制作得极为平衡舒适。2003年后《机动战士高达SEED》红遍动漫游三界，NBGI看准商机和Capcom分别于2005年和2006年在PS2上制作了《机动战士高达SEED 连合对扎夫特》和《机动战士高达SEED DESTINY 连合对扎夫特II PLUS》两款动作游戏，获得了颇为满意的市场回馈。近日，NBGI决定将2005年的《机动战士高达SEED 连合对扎夫特》移植到PSP平台！尽管不是刚刚发售的《PLUS》，但鉴于一代那可圈可点的素质，还是非常值得玩家期待的。

连合与扎夫特全新战斗的开始

PS2版那少得可怜的游戏模式一度为玩家所诟病。作为一款移植作品，本作的变化如下：新增全新的任务模式，游戏最初便可使用PS2版的隐藏机体，同时也支持最多四人的联机通信对战。



▲原作动画里登场的机体会在战场上一展英姿，合理运用射击与格斗两种攻击方式，击破敌机吧！

登场机体多达50架！

原作动画里夸张有型的机体会在本作竞相亮相，总数多达50，这次率先给大家介绍本作中堪称最强的三架机体及其机师，它们分别是自由高达、正义高达和天意高达。而PS2版中作为隐藏机体登场的部分《SEED D》中的机体可以立即选择，非常体贴。



◀剑装脉冲高达本是原作中的隐藏机体，当然其驾驶员真·飞鸟也可选用。



基拉·大和

通过基因技术调整出的第一代新人类，与阿斯兰有着深深的羁绊，两人一度在战场上以敌我身分厮杀，最终为了相同的理想而再次成为好友。

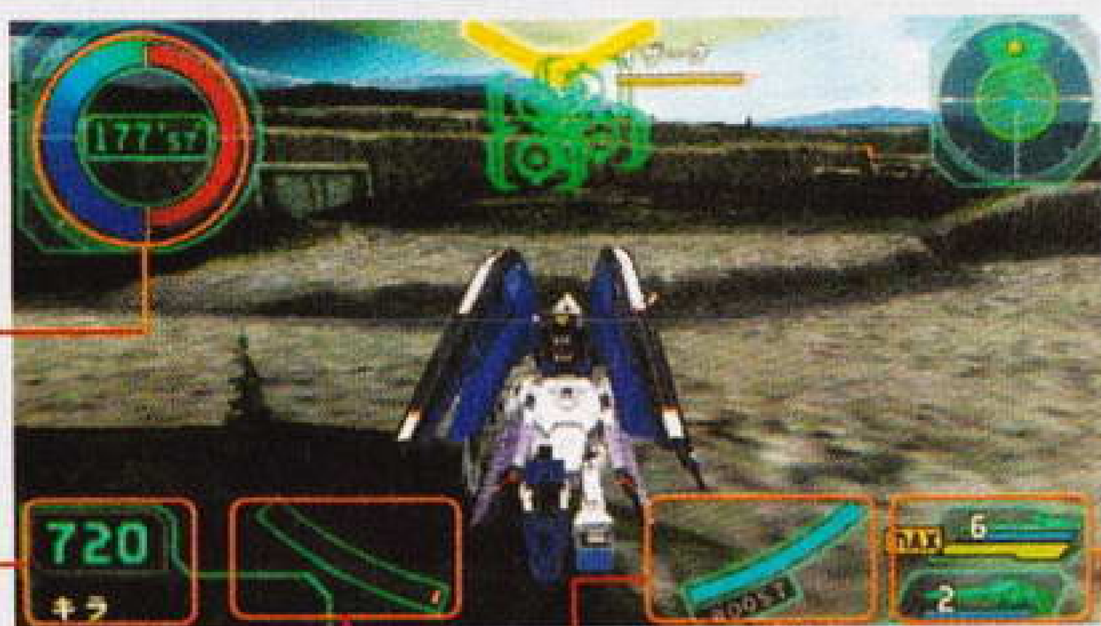
ZGMF-X10A
自由高达

机体COST：★★★★ (560)

拉克丝赠与基拉·大和的苍天利剑，核动力驱动，无论机动力还是攻击力都无可挑剔，是一台以射击为主要攻击方式的高火力机体。

基本系统

考虑到许多掌机玩家都未曾玩过原作，本次前线便就游戏画面详细说明一下本作的基本系统。



COST 槽

两军的战力槽，蓝色表示我方，红色表示敌方。每方的战力值有1000，每损耗一台机体，该机体对应的战力值就会从本方的战力槽中扣除，一旦战力槽对应数值扣成0或者负数，那么就宣告了该方战斗失败。

耐久力

机体的体力，受到攻击即会减少，当被攻击到0的时候机体爆毁，同时机体对应的战力值会从COST槽中扣除。

觉醒槽

当攻击命中、受到攻击、被击破等情况发生时，觉醒槽的量就会上升，储满后可使用该角色的觉醒技能，就是我们俗称的“爆种”。

BOOST 槽

机体推进器的消耗槽，在进行跳跃、侧移、冲刺时该槽的量会减少；一旦停止以上活动，该槽又会迅速恢复，实际上是对机体运动性进行限制的一个系统。

弹数

射击武器都会消耗一定的弹药，它的残弹数在此处表示。当弹药消耗为0时，只需切换所使武器就可以另原武器的弹药慢慢恢复。



觉醒！

觉醒技能分为速度、连击和力量三种，蓄满觉醒槽后按下特殊键位即可发动觉醒技并维持8秒钟。由于一场战斗中的使用次数非常有限，所以一定要选择最为恰当的发动时机。

ZGMF-X09A
正义高达

机体 COST：★★★★（560）

与自由高达同期开发的高端机体，深红的机动兵装。同自由高达一样拥有广范围的收束光线炮，但近战能力更为强劲。





阿斯兰·萨拉

扎夫特最高议长帕特里克·萨拉的儿子，是扎夫特里成绩优秀的红衣军人，隶属劳·克鲁泽的精英部队。

PSP版新要素详细大公开！

四人协力对战 PS2版原作最多只能实现两名玩家的对战，相比之下，PSP的无线通信功能更加方便多人同乐，同时还免除了分屏带来的视觉不爽。本作中，四名玩家能够进入同一个游戏以2对2或1对3的方式游戏，当然如果人数不足4人，也可加入CPU机体进行混战。

玩家1





玩家2

玩家3





玩家4

双人合作过关

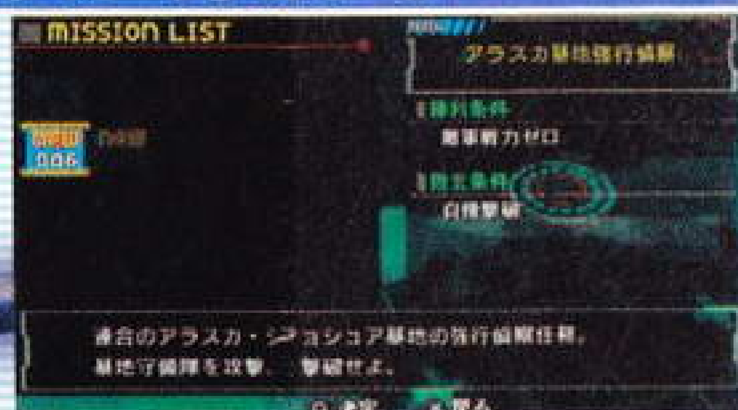
在街机模式里，两名玩家可以协力挑战精心设计的关卡。当然，也免除了分屏游戏的烦恼，玩家几乎可以领略到堪比街机的乐趣。





▲原本困难至极的关卡在双人合作下也变得异常轻松了。

单人任务模式



在任务模式里，玩家可以从地球连合军和扎夫特两个势力中任选其一加入，成为该势力的一名士兵完成各种条件限定关卡。和街机模式那单纯的全灭式任务不同，该模式下的任务多种多样，比如护卫、收集等等，这些都是能吸引玩家延长游戏时间的要素。

ZGMF-X13A

天意高达

机体COST：★★★★（560）

配备了龙骑系统的天意高达能用机体上的11枚“龙骑”攻击任何位置的敌人，是基拉面对的最棘手的敌方机体。



劳·卢·克鲁泽

扎夫特的王牌机师，终年佩戴面具。他所率领的小队是扎夫特军方的战斗精英，多次出色完成高难度任务。

文 雷伊　美编 紫枫

PSP

危机之源 最终幻想VII

クライシス コア –ファイナルファンタジーVII–

◆Square Enix◆A・RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

相关报道 Vol.41 P4

距离《掌机王SP》第41辑中首次为大家详细介绍这款《危机之源 最终幻想VII》（以下简称《CC FFVII》）已经过去了将近半年左右的时间，最近SE终于对外公开了本作的最新续报，其中更包括了玩家们非常关注的战斗系统。2007年内，这款蕴藏着“《FFVII》系列”所残余的最后谜团的大作将正式降临PSP平台，必将给玩家们带去一次不平凡的掌上体验。

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII ™

Zack
扎克斯



▲从扎克斯的话语中可以看出他似乎遇到了什么棘手的事情。



■正在雪地中行走的扎克斯，他的身后是曾。

本作的主人公，不论遇到什么困境都会以乐观态度去面对的年轻神罗战士。他为人处事的方式一直影响着身边的朋友。在《FF Ⅶ》中他作为克劳德的故人出现在回忆中，本作中则将详细阐述他的背景故事。

Aerith
艾莉丝





▼开满着鲜花的五番街教会，这个场景曾多次在"《FF Ⅶ》系列"的其他作品中登场过。



▲艾莉丝从背后紧紧抱着扎克斯，安抚他那颗受伤的心灵。

《FF Ⅶ》的女主角，古代种的末裔，在《FF Ⅶ》中惨遭萨菲罗斯杀害。本作中将讲述她与扎克斯从相遇到别离的来龙去脉。



▲将扎克斯推荐为"1st"的前辈正是安吉尔。

Angeal
安吉尔

扎克斯的前辈。他手中的大剑先后传承给了扎克斯和克劳德。



▲安吉尔和杰涅西斯曾经交情不浅，可现在却以敌对姿态在游戏中出现。

Tseng
曾




▲在《CC FFⅦ》中，曾和克劳德接受了前去抓捕杰涅西斯的任务。

神罗上层部直属部队"塔克斯"的一员，手机版的《BC FFⅦ》中讲述了塔克斯和神罗内部决裂的内幕。

Sephiroth
萨菲罗斯



之后成为星球破坏者的恐怖男子，在本作的时代中他将作为神罗战士的一员登场。


▶萨菲罗斯将安吉尔称为"叛徒"，其原因是什么呢？



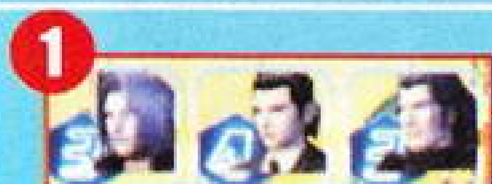
▲扎克斯乐观的态度对封闭的克劳德产生了很大的影响。

Cloud
克劳德

憧憬着成为神罗战士的少年士兵，在《FF Ⅶ》中成为了拯救星球命运的英雄。原本内心闭塞的他自从遇到扎克斯后，人生态度发生了很大的改变。

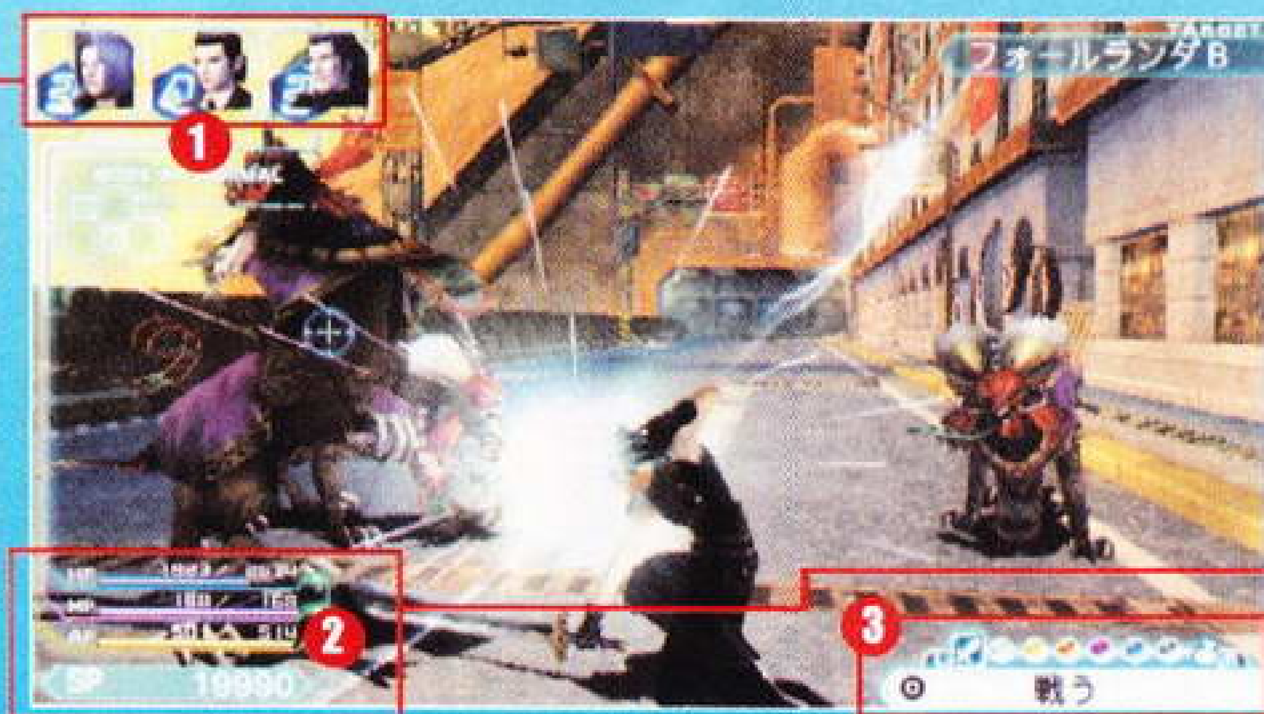
战斗系统公开

战斗系统的优秀与否对一款A·RPG来说至关重要。自公布以来，《CC FF Ⅶ》的战斗系统就一直是个谜。不过随着游戏开发度的不断提高，其战斗系统也开始慢慢浮出水面。与很多同类游戏相同，本作的遇敌方式都是可见式的，在地图上遇到敌人后无需切换画面就会立即进入战斗。《CC FF Ⅶ》的战斗方式中引入了全新的转盘系统，使其战斗具有了很强的独特性，让人耳目一新。



三个转盘

战斗画面左上方的三个转盘是本作战斗系统中的一个重要因素。从左到右的三个转盘与画面右下的三条状态槽是相关联的，其中最左边的转盘与黄色的AP槽相关，中间的转盘与红色的MP槽相关，最右边的转盘与蓝色的HP槽相关。转盘会一直在回转和停止之间反复切换，当其停止转动时表示的人物图案与数值将会影响到与其相关的状态槽，为扎克斯的能力附带相应的加成效果。此外，当满足一定的条件后，战斗画面中央会出现一个巨大的转盘，如果在此时出现特定的人物图案，就会发动与该人物相对应的特殊技。





▲画面左上的转盘会自动转动和停止，并不能由玩家的按键来控制。此外，留意战斗画面的玩家应该会发现转盘下方有"普通 模式"的英文字母(MODE：NORMAL)，这是代表战斗的模式吗？

Genesis 杰涅西斯



一切都被谜团包围的神秘男子，和安吉尔以及萨菲罗斯似乎曾经有着很深的交情。



▶杰涅西斯口中所说的两个"叛徒"又是谁呢？



四条状态槽

扎克斯的四条状态槽显示在战斗画面的左下方。其中HP和MP分别代表体力和魔力，AP值会在采取防御和回避行动时消费。而SP值则是"神罗战士点数"(Soldier Point)的简称，是令转盘回转的必要数值。如果SP值变为0的话，转盘就会停止转动，而扎克斯也将无法得到能力值的加成。由于转盘带来的能力加成会对战斗的难易度产生很大的影响，因此SP值在战斗中的作用非常重要。



◀转盘的转动与SP值息息相关。利用转盘带来的附加效果，玩家就有可能提高HP和MP值等等，令战斗更加简单。

战斗指令



游戏的战斗指令显示在战斗画面的右下方，用L/R键可以选择这些指令，按○键确认后，扎克斯就会在战斗中采取与指令相应的行动。指令栏的最左方的剑图标代表普通攻击，最右方的袋子图标代表使用道具，而中间的那些圆球则代表魔石，用来发动魔法。



▲扎克斯正在与召唤兽伊夫里特战斗，是什么人将伊夫里特召唤出来的呢？



▲输入指令到实际发动之间会经过一小段时间。如果掌握好通常攻击的输入时间，就可以形成连续技。

制作人访谈



将记忆力化为力量的神罗战士之战

——为什么这次会采用这样的战斗系统?

田畑端(本作导演,以下简称田畑):《CC FFⅦ》是以人物描写为重点的,所以我们想把这一点也活用到战斗中去。我们觉得要是在战斗中加入由扎克斯的记忆来引起能力值的变化,并联系一定的运气成分的系统会十分有趣。

——扎克斯的记忆?

田畑:转盘上的图案和数值,其实都是代表扎克斯的记忆和状态的符号。转盘上的图案会随着剧情的进行状况、即扎克斯的记忆的增长而增加。

野村哲也(本作人设,以下简称野村):如果扎克斯在剧情上对某个特定人物思念地越强烈,那么该人物的图案出现的频率就会越高。

——转盘停止有什么规则吗?

野村:转盘的数值是受HP、MP槽等内部状态值影响的。虽然不能由玩家来控制,但根据HP和MP值的多少有时会有出现较为频繁的数值,此外还可以通过魔石来改变数值出现的几率。

田畑:受状态值影响出现的数值会再次对人物的状态值产生影响。精神和肉体的状态相互影响,产生各种各样的变化,这就是神罗战士的力量,也是他们的战斗方法。而本作的系统就是将其具体化了。

催人泪下的剧情和活用剧情的系统

——游戏是以扮演神罗战士不断完成任务的形式来推进的吗?

田畑:在作为神罗战士活跃的游戏阶段是这样的。不过游戏中途其立场会发生改变,所以……由于是从2nd神罗战士上升为1st神罗战士,再到扎克斯死去这7年间的故事,所以游戏的分量可是相当足的。

——看起来人物刻画地相当细致呢。扎克斯应该是个很逗趣的年轻人吧?

野村:杰涅西斯原来都叫他"小狗扎克斯"呢。(笑)不过当成为1st后,他变得威风了不少。

——会有其他《FFⅦ》关联作品中的角色登场吗?

野村:会登场,是没有在《FFⅦ》本篇中登场的女子。另外还有其他人物登场,以后会慢慢公开。

——杰涅西斯登场的原因是?

田畑:将在其他关联作品中展开的世界所残留的谜团,作为正史进行描述并消化是《CC FFⅦ》的命题之一。在策划阶段和野村先生及北濑佳范先生商讨过,决定要对于包含谜团最多的杰涅西斯重点描写。

——在最新的影像中,有萨菲罗斯和安吉尔联合对抗杰涅西斯的一幕?

野村:具体的现在还不能说,不过可以告诉大家那是描述原本是好友的1st之间决裂的过程。这次的剧本,在本作的剧本撰写者野岛一成近期作品中可以说是对人物刻画非常饱满的一作。其中会有很多催人泪下的场面。因为以扎克斯为首的登场人物们迎来的命运,大家都是已经知道了的。此外,《CC FFⅦ》中的战斗与剧情是息息相关的,说不定有人打着打着会流下眼泪呢。



田畑:说着说着有点伤感了,不过游戏的确很有意思哦。(笑)我们将为大家提供感人至深的剧本。

野村:有很多RPG都采用了已经用滥的系统,不过我们想让本作的系统变得独一无二,而这也是《FF》应该具有的部分。我们在游戏中为大家准备了催人泪下的剧情和活用该剧情的系统,敬请期待。

传说的战役，即将在你手中复苏……

光环收录

文 雷伊 美编 澄香

FINAL FANTASY TACTICS®
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

发售于1997年的《最终幻想战略版》(以下简称《FFT》)是日本历史上惟一一款销量突破百万的S·RPG作品。它的畅销并不仅仅依仗于《FF》的金字招牌，松野泰己、坂口博信等王牌制作人对其倾注的全力赋予了其丰富的内涵，使其成为了直到今天仍被不少玩家奉为经典的杰作。在PS版的原作发售后的第十个年头，这款作品即将被搬上PSP平台，重新唤起玩家们昔日的美好回忆。

PSP 最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

◆Square Enix◆S·RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

序——狮子战争

由被太阳和圣印守护的双头狮子统治的国家伊瓦利斯。
“五十年战争”败北一年后，年仅两岁的王子在先王病逝后登上了王位。
由于王子年岁尚幼，其保护人被视为实权的掌握者。
虽然王妃的兄长拉古公爵是保护人的有力竞争者，
但由于议会害怕王妃的支配，一致对其进行排斥。
最后，先王的表弟格尔塔纳公爵摄政，成为了保护人。
格尔塔纳公爵和拉古公爵都是在五十年战争中取得丰硕功绩的将军。
王室中的大部分有力贵族都是格尔塔纳公爵的支持者，
而在五十年战争中没落的贵族和骑士们则站在了拉古公爵一方。
以黑狮子作为纹章的格尔塔纳公爵和以白狮子作为纹章的拉古公爵之间，
展开了一场被后人称为“狮子战争”的壮大战役。
时光飞逝，无数往事被镌刻于历史之中。
但是，这所谓的“历史”，又有多少是真相呢？
在那遥远的将大国伊瓦利斯一分为二的狮子战争中，
有着两位不得不提起的两个年轻人。
其中一位是终结了狮子战争，最后成为英雄王的迪利塔，
另一位则是没有在历史上留下任何痕迹的年轻人拉姆萨。
而我们现在要说的，就是通过他们两人的事迹解开历史真相的故事……

拉姆萨·贝奥尔夫
Remza=Beoulve





◀拉姆萨对兄长们一直抱有一种复杂的感情，而且这种感情很难从他心头消散。

▼拉姆萨认为为他人而战是一种美德，而他最憎恨的，就是无论出于什么理由牺牲他人的生命。



本作的主人公。见习骑士，是世代为四大骑士团中最强的北天骑士团提供将军人才的名门贝奥尔夫家族的末子。母亲出身贫寒，在离家成为佣兵之前，他一直都对自己与同父异母的兄长们出身的差距抱有自卑感。坚信为他人而战才是真正的正义。

迪利塔·海拉尔
Delita=Heiral

拉姆萨年幼时的玩伴，同时也是他的好友，正在士官学校接受培训的见习战士。迪利塔是贝奥尔夫领地饲马人的儿子，在双亲由于黑死病过世后，他和妹妹缇塔一起被过继到了贝奥尔夫家。虽然上的是只有贵族才能进入的士官学校，但身上的那股平民气息却依然没有退去。





◀即使迪利塔进入了贵族士官学校，但平民出生的他却与周围高贵的环境有着强烈的不协调感。

奥维利娅・阿特卡莎

Ovelia=Astkaasa

▼虽然贵为公主，但奥维利娅的生活却基本上都是在郊外的修道院中渡过的。



王女オヴェリア
「わかりました。参りましょう。



统治大国伊瓦利斯的阿特卡莎王室的公主。在国王奥姆德里亚三世失去第二个王子时，作为养女被迎入了宫中。但是，当她刚刚进入王室后不久，露贝莉娅王妃就产下了三王子奥利纳斯。为此，奥维利娅被安置了拉古公爵家中抚养。

伊瓦利斯同盟

Ivalice Alliance

伊瓦利斯是由松野泰己所构筑的一个致密世界，自松野加入Square Enix后，其制作的所有作品都是以伊瓦利斯为舞台的。虽然如今的松野已经离开SE，但他所构架的世界观却依然经由他的同事们的双手得以延续。最近，SE方面公布了一系列以伊瓦利斯作为舞台的作品群，而这个声势浩大的计划则被称为"伊瓦利斯同盟"计划。其中包括的作品除了这款PSP的《FFT 狮子战争》外，还有之前已经发表过的《FF XII 亡灵之翼》(NDS)，和目前尚未有详细情报的《FFT A2 封穴的魔导书》(NDS)。

加入全新过场动画

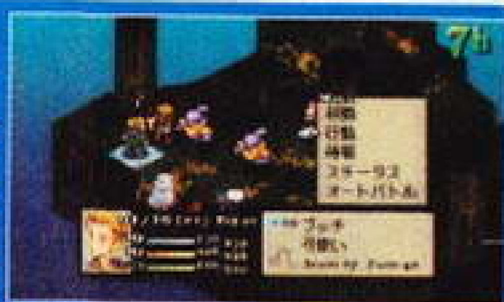




PSP版的《FFT 狮子战争》中将会加入全新的过场动画，这些动画采用了最新的卡通渲染技术，让吉田明彦先生笔下的人物得到了最真实的还原。10年前为《FFT》的剧情感动的玩家们，必将在这些精美过场动画的渲染下再次获得至高的感动。

游戏系统

蓄时战


▲CTB战斗的导入令角色的行动顺序显得尤为重要。

本作的战斗并没有和一般S·RPG那样采用传统的回合制，而是在原"《FF》系列"作品的ATB战斗的基础上，独创出了一种被称为CTB（Charge Time Battle）的战斗系统。敌我双方并不会在各自的回合内相继采取行动，而是会根据角色CT值充满的先后顺序来依次行动。该系统的导入令游戏的战斗更加紧张刺激，也更加突出了游戏标题中的"战略"一词。

技能习得


▲游戏中每个职业都有丰富的技能可供习得。

技能是不同职业的角色可以使用的特殊技能和魔法。通过消费在战斗中得到的JP值，玩家可以习得当前职业的各项技能。只要是习得过的某职业的技能，就算是转换成其他职业，这些技能也会全部保留，这样一来就大大提高了角色培养的成就感。此外，战斗不能的同伴会在战场上留下水晶，如果在战斗中回收该水晶，就能继承该同伴所习得的技能。

转职

游戏中的每个职业都有各自的职业等级，当JP积累到一定程度后，职业等级就会提高。而当满足了一定的等级条件后，角色就可以转换成另外一种职业。为了使可以转换的职业不断增加，全面地提高多个职业的等级是非常必要的。


▶ 目前可以转换的职业会以亮色显示。

丰富的职业

成熟的职业系统是《FFT》的一大魅力。游戏中提供了20多种职业供玩家们选择，而可以习得的技能更多达100种以上。职业和技能间的搭配将会衍生出无限的可能性，令角色的培养乐趣十足。PSP版的《FFT 狮子战争》除了将完全保留PS版的职业外，还会加入全新的职业，令游戏的丰富程度得到进一步提高。

在《最终幻想Ⅲ》中登场的人气职业洋葱剑士，此次确定将会加入PSP版的《FFT 狮子战争》中。虽然在攻击力、防御力等基本能力方面要比其他职业弱很多，却可以装备所有的道具。尽管培养起来比较吃力，但只要坚持下去，就能发挥出超强的潜力。



▲能够无视年龄、职业的限制装备任何道具是洋葱剑士的最大魅力所在。



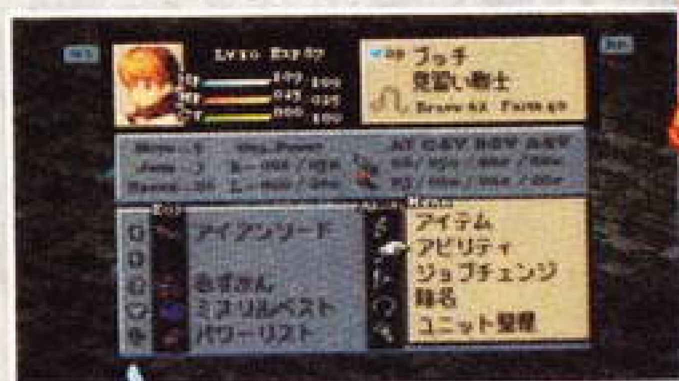


见习战士

游戏中最基本的职业，任何角色在一开始就可以进行转职，可以说是成为最强战士的源头。虽然攻防能力都不算很高，但胜在发展平衡，还可以习得一些最基本的技能。另外，拉姆萨和迪利塔最初的职业也是见习战士。



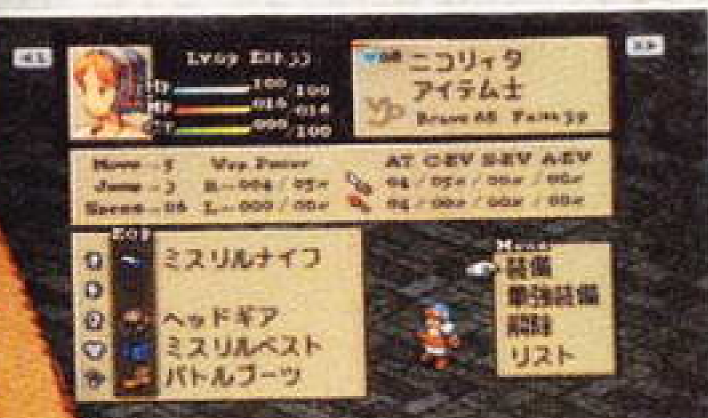
▲"体当"可以将敌人撞到后方。





道具士

在战场上的主要作用是向无法使用魔法的职业提供支援。除了能够根据不同状况灵活使用道具、回复同伴体力、治疗同伴异常状态外，还可以装备武器讨伐敌人。虽然本身的攻击力比较低，但只要装备了强力武器也能成为战斗的主力。





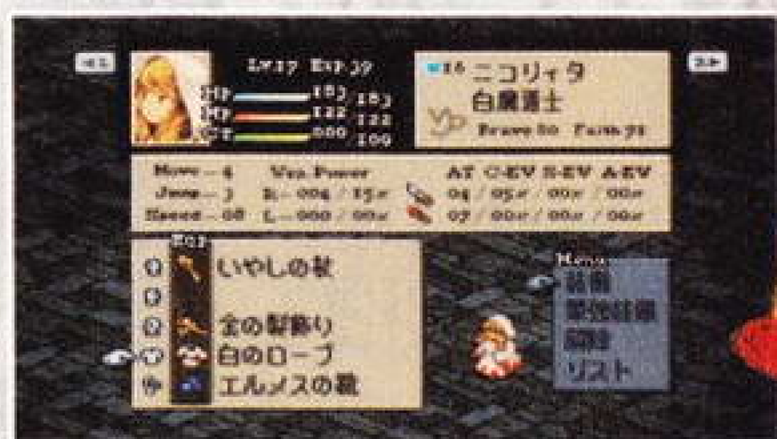
▲道具士可以在远处将道具投掷给我方同伴。

白魔道士

精通回复和攻击辅助魔法等白魔法的魔道士，能够对负伤的同伴进行治疗。当等级达到一定程度时，还可以习得白魔法中惟一的攻击魔法“神圣魔法”。



▲等级提高后习得的“神圣魔法”是白魔道士最重要的攻击手段。







阴阳士

身着具有东方韵味的衣装，能够驱使操纵万物生成原理、预知天地异变的“阴阳术”的职业。阴阳士可以通过咏唱咒语来自由变化敌方和我方同伴的能力状态。





▲阴阳士可以装备魔道士系的防具，而武器则可装备棍棒系。

龙骑士

解析飞龙生态，能够使用独创武技的战士。虽然身着的都是沉重的头盔、盾牌和铠甲，但仍然可以跳到高空，用“跳跃”来给敌人造成伤害。此外，由于在跳跃中可以不受任何攻击，因此该技能是项攻守兼备的实用技。手中装备的长枪可以攻击两格范围的敌人。





▲在一些有高低差的场景，龙骑士的跳跃攻击更能发挥重大作用。

使用被称为“武士道”的独创剑法的武艺达人。在攻击方面拥有不亚于骑士和龙骑士的实力。将蕴藏着神秘力量的“刀”作为武器，能够使出令敌人胆战心惊的必杀技。





▲武士是个非常值得信赖的职业，队伍中有这样的同伴会令战斗力得到大幅提高。

武士

文 软饼干 美编 咕噜



世嘉官方近日宣布，曾经风靡全美的科幻恐怖电影《异形》将被改编成游戏并且将正式登陆次世代主机平台。同时世嘉官方又确认该系列的最新作《异形 症候群》将于2007年登陆PSP掌机平台，相信当年看过《异形》四部曲的朋友一定会去体验一下本作吧。

PSP **异形 症候群** Alien Syndrome

◆SEGA◆A·RPG◆预定2007年第三季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

人类VS异形！面对强大而又完美的外星生物，人类将会彻底灭亡吗？

"《异形》系列"在美国电影业可以算是老牌的恐怖电影了，早在1979年第一部《异形》电影开拍，故事讲述了未来人类在外星球进行资源开发时，无意间被异形种族的首脑——黑色皇后所产的卵中的寄生体给寄生，导致异形开始泛滥。在如此危机下，人类不得不在远离地球的飞船和星球上与这些恐怖的外星生物进行殊死搏斗。该系列从此在美国恐怖电影界的树立了一面旗帜，同时在电影发展史上也占有重要的地位。



▼游戏方式类似PS2游戏《真·魂斗罗》。



全新的游戏类型，绝对能让玩家体验到那令人窒息的恐惧

早在SFC、MD红火的年代里，各游戏厂商就已经推出过好多款《异形》游戏，不过以当时的游戏硬件技术水平而言，还都只是2D横版过关的类型，游戏画面比较简陋，角色动作僵硬导致游戏难度上升。如今这款游戏将大大改变这种局面，玩家将在3D世界中扮演地球防卫军士兵艾琳·哈丁，为了摆脱被异形赶尽杀绝的局面，必须要面对超过100种不同种类的恐怖生物的袭击。当然女主人公艾琳也并非赤手空拳与异形作战，玩家在游戏中不仅可以使用20种以上的强力武器装备外，还会随着游戏的进行习得各种实用的技能以提高自身的生存率。游戏中还有一名机器人保镖将自始至终跟随在女主人公身边，协助艾琳消灭泛滥成灾的异形。玩家可以指挥机器人替自己攻击敌人，也可以从它那里购买到各种武器和道具，而且这名机器人保镖是处于无敌状态，玩家大可放心使用。本作对应无线联机功能，玩家可最多同时与三名好友一起合作挑战关卡或进行对战。



太平洋上丰饶的哈夫曼历来是O.C.U和U.S.N的兵家必争之地。这两个国家长期维持着胶着状态，而2090年U.S.N境内拉卡斯地区的兵工厂发生神秘爆炸事件，一举为两国战争的正式爆发点燃了导火索，第二次哈夫曼战争打响了。

文 胧月 美编 澄香

NDS 前线任务 1ST
FRONT MISSION 1ST

◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年3月22日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上

相关报道 Vol.49 P66/Vol.52 P36



作为一款战棋类游戏，"《前线任务》系列"对于角色的刻画可说是同类中的佼佼者。天野喜孝的独特人设与战争的灰暗阴冷配合得天衣无缝，那就让我们先来看看本作中两个势力中登场的部分角色吧。

O.C.U篇角色



▲O.C.U篇的主人公，佣兵部队"峡谷乌鸦"的队长。



▲罗伊德的恋人兼部下，在拉卡斯事件后生死不明。



▲罗伊德的部下，出身自"坂田制造"的名门公子。



▲"峡谷乌鸦"的副官。



▲"峡谷乌鸦"的司令官，也是将罗伊德招募入队的伯乐。

U.S.N篇角色



▲U.S.N篇主人公，特种部队"黑色猎人"的小队长。



▲将凯文训练成精英的巾帼英雄。



▲"涅槃"机关的运营负责人，是个头脑精明的冷酷男子。

哈夫曼岛



NDS版新机体再次放出！

前次报道已经确定本作会追加大量新机体，这些机体大多来自系列的其他作品，除了上次介绍的《前线任务5》中部分机体外，《前线任务Online》里的机体也确定会在本作登场。这些机体并非额外收集，而是可以直接在游戏的正篇剧情里使用。玩过《前线任务Online》的玩家一定会对里面的大型机动兵器印象深刻，它们在本作里的表现无疑是让人期待的。以下为部分机体在本作中简化过后的样子，同时放出原作图片来欣赏一下它们英伟的身姿。

K.O.N.G.X-II





▲出自《前线任务Online》的O.C.U.方的大型机动兵器，一座不折不扣的移动要塞。

CLINTON





▲《前线任务Online》中U.S.N.方的大型机动兵器，外形酷似蜘蛛。

NUMSEKAR





▲《前线任务5》的机体，擅长格斗战。

STREGA





▲《前线任务Online》U.S.N方的机体，是一架上级者向的座机。

ZELT





◀《前线任务4》中贝克的爱机，擅长执行空爆与支援任务的职业用机体。

新剧情、新地图公开

既然有了新角色和新机体的加入，新剧情和新地图也自然是少不了的。玩家可以好好品位围绕罗伊德、格伦等角色展开的中心事件，加深对系列游戏的理解。

美丽的花园





▲哈夫曼岛上少见的漂亮场景，只可惜这乱花满开的世外桃源也终究会变成机械拼斗的修罗场……

◀风景如画的此地让同伴们赞叹不已，然而对于罗伊德来说，这却是与卡莲充满回忆的地方。

梅尔河大坝



◀对于两军来说都是战略要地的大坝，守卫这里的人会是谁呢？

坂田建筑群



▲这里也会出现特定剧情。

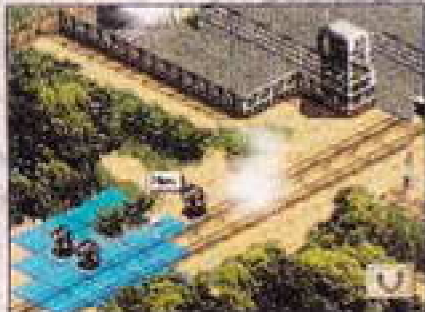
NDS版基本系统

本作的基本游戏模式是回合制的战棋游戏。游戏中的角色们会驾驶各自的机体在地图上移动，并进行攻击、回复等行动。当玩家对我方机体全部下达完指令后，行动权转交给敌方，如此反复交替，直到达成胜利条件。

战前准备



▲玩家可以用各个部件自由装配实用的机体。



▲首先需要在地图上移动。

战斗中

▼选择武器进行战斗。





▲能够对机体的特定部位攻击是系列的一贯特色，由此在武器的选择上也非常讲究。

几乎所有操作都可以用触控笔来完成

触控笔在本作也可大显身手，移动、选择攻击对象、选择菜单指令等操作都可以利用触控笔完成。不过体贴的是，本作中对触控笔的使用并非强制性的，玩家可以在触控笔和按键的两种操作方式中选择适合自己的。



▶对于游戏中字体较小的选项，还特意在一旁准备了较大的"OK"图标，以便玩家点击。

世界樹の迷宮

由Atlus制作的这款《世界树迷宫》有着令传统核心玩家们欣喜的游戏内容，而在人设方面却又清新可爱，让一般玩家也对之倾心。在发售前，这款原创迷宫类RPG的受关注程度突然得到了大幅度提升。它会脱颖而出成为NDS上的又一匹黑马吗？答案很快就会揭晓。

NDS 世界树迷宫
世界樹の迷宮

◆Atlus◆RPG◆预定2007年1月18日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4980日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.45 P44／Vol.55 P66



文 雷伊 美编 澄香

在公会登录冒险者


▲在决定了冒险者的名字后，需要选择他的职业。

在公会中，玩家可以登录冒险者的资料，编成战斗队伍。在登录冒险者时，玩家可以自由设定冒险者的名字、职业和容貌。此外，在公会中还可以执行“冒险者管理”，“队伍编成”等指令。“队伍编成”时可以对角色进行前卫或后卫的配置，而“冒险者管理”中则可以对冒险者进行引退、休养、抹消的管理。

引退	冒险者离开公会，同时带来优秀的新人
休养	可以重新分配技能点数，不过等级会下降10级
抹消	将冒险者的情报完全抹去



▲在选择完冒险者的容貌后，登录完毕，冒险也就正式开始了。

新的职业造型



医师

虽然战斗能力非常低，却可以用其精湛的医术去支援整个队伍。如果配合他们的属性防御系技能，在战场上的作用将会更大。

自由决定战斗队伍

本作的魅力之一在于队伍的编成。玩家最多可以登录20名角色，编成一支由1～5人组成的战斗队伍。游戏中的职业多达9种，并且每种职业都有4种截然不同的容貌，因此就算在队伍中有相同职业的角色，只要容貌不同，依然不会有重复的感觉。



▶游戏中的职业非常丰富，你会选择什么职业呢？

战斗系统

强敌F.O.E

本作中的敌人大多都是在迷宫中行走时随机遇上的，不过有种敌人不一样，每当我方同伴移动一步或者在战斗中经过一个回合，它们就会行动一次。这种特殊的敌人被称为F.O.E(Field On Enemy)，在《掌机王SP》第45辑中我们已经为大家简单介绍过这种强敌。玩家可以在地图上确认F.O.E的位置和动向，如果碰上它们就会直接进入战斗。另外，由于在与普通敌人战斗时每过一个回合F.O.E就会向我方逼近，如果战斗拖得太长，当F.O.E碰到队伍时，它们就会以乱入的形式加入战斗。



▲不断逼近的F.O.E最终乱入了战斗，这是一种对我方非常不利的局面，应该尽量避免。





▲F.O.E在地图上以紫色图标显示，如果碰到就会进入战斗。



◀与F.O.E战斗时会有特殊的遇敌画面。



武士

攻击力非常高，尤其擅长物理攻击的异国剑士。虽然可以利用高超的移动速度将敌人玩弄于鼓掌，但为此牺牲的方面也很多。

用BOOST提升技能效果

战斗指令中有一项为"BOOST"，这是一项令技能得到强化的特殊指令。虽然目前其发动条件还不明朗，不过可以肯定的是它和人物头像下方的那条槽有所关联。





▶▲发动BOOST后，可以令技能效果得到提升。

令人兴奋的3D迷宫冒险

亲手画地图

本作的最大特色之一就是玩家能够亲自在NDS的下屏上绘制地图。画面右上方有铅笔、橡皮擦等的图标。地图上事先已分隔好了很多小格子，一个格子代表玩家在迷宫中所行走的一步距离。使用铅笔可以画出通道的墙壁，使用画笔可以为地板涂上颜色，如果画得不满意还 可以用橡皮擦把画过的东西擦去。





▲实际画起来非常简便，能够轻松掌握。



◀如果进入一个新的版面，下屏上也会出现新的地图画纸。

暗黑猎人

拥有弱化敌人和封印敌人特定部位的技能，是一种非常诡异的职业。虽然战斗能力一般，但可以用上述技能来支援整个队伍。

炼金术士

非常擅长由炼金术带来的属性攻击，是队伍中类似于魔法师的角色。在游戏初期，其强力的属性攻击将是队伍的重要战力。此外，类似于遠宫脱出魔法等辅助性魔法也非常实用。

利用丰富的图标

下屏的右侧有很多图标，包括楼梯、门和宝箱等等，种类繁多，这些都是可以配置在玩家自己画的地图上的。而配置方法也十分简单，只需选择这些图标将它们粘贴到地图上去即可。一些已经不需要的图标，可以将它们拖入右上的垃圾箱中处理掉。

▲地图的尺寸也可由玩家自由变更。



随手做摘要

在制作地图时如果有需要，可以做摘要。方法非常简单，只要点击摘要图标，将其贴到地图上就可以了。这样一来，做摘要的地方其左上就会有一个红色的三角形图案表示，点击红色三角形就可以查看摘要。



◀▲在一些重要的场所做摘要，就可以保证万无一失了。

舞娘

厉害之处在于可以使用强化队伍全员的辅助技能。除了可以提高我方的攻击力、防御力和速度外，还可以给普通攻击附以属性。此外，还能解除敌人的强化技能。

诅咒师

用咒语来控制敌人行动，弱化和封印敌人的高手。虽然在攻击力方面非常普通，但如果和其他职业合理搭配的话也可以发挥相当重要的作用。

三国志大戰DS

SANGOKUSHI TAISENDS

孙坚

人设：梦路キリコ

在这次的报道中，我们将为大家介绍一下游戏中武将的交换流程和邂逅通信对战等要素，另外还将介绍吴国的三位主要武将。《三国志大战DS》马上就要于本月底发售了，本次报道也将是这款游戏的最终报道，敬请期待我们以后为大家奉上的完全攻略吧。

NDS 三国志大战DS

三国志大战DS

◆SEGA◆TAB◆预定2007年1月25日◆日版

◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元

◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：12岁以上

相关报道 Vol.47 P4 / Vol.51 P46 / Vol.53 P28 / Vol.55 P64

文 雷伊

美编 澄香

孙策

人设：wolfina

武器交换

本作中的武将卡多达300枚以上，要将它们全部收集需要花上相当长的时间。不过，如果能和好友们交换武将卡，就可以大幅度缩短武将卡全收集的进程。游戏中相同种类的武将卡可以重复取得，所以如果手头有重复的武将卡，就毫不犹豫地将它们从朋友处交换回新的卡片吧！

一 交换申请·受理

首先要进行武将卡交换的申请和受理。如果选择"交换受理"的话，玩家手中的NDS就会变成母机等待子机发出的交换申请。如果周围已经有其他母机，则只要选择"交换申请"即可。



▲如果选择"交换受理"，该台NDS就会成为母机。

二 交换武将选择

如果搜索到交换对象，就可以开始选择要交换的武将了。在这个步骤中还可以确认武将卡的情报并对卡片进行排列。



▶武将卡的正反面都可以进行阅览。

孙权

人设：风间雷太

三 确认交换对象的卡片

在确认完毕我方要交换的卡片后，就要等待交换对象决定其准备交换的卡片了。如果交换对象确定了自己要交换的武将卡，我方也可以对其卡片的能力进行确认。



▲如果对交换对象交出的卡片没什么不满，就可以触摸决定键确定交换。

四 交换成功

交换双方都没有异议后交换成功。即使不同珍贵等级的卡片之间也可以无等级限制地进行自由交换，不过交换卡片时只能一张对一张地来进行。



▲交换成功，取得了新的武将卡！

邂逅通信

本作除了可以利用NDS的无线通信功能和Wi-Fi功能进行对战外，还可以通过邂逅通信机能和不相识的路人进行简易对战。对战的规则非常简单，游戏中存在着枪兵克骑兵、骑兵克弓兵、弓兵克枪兵这样的相克关系，只要在5次兵力对碰中取得较多的胜利，那么其军势就会得到提高。只要带着启动《三国志大战DS》的主机外出，如果在路上碰到同样开启这款游戏的陌生人，就会立即进入邂逅通信对战。当然，邂逅通信对战胜利后同样可以取得武将卡。



一 部队编成

能够选择先锋、次锋、中坚、副将和大将的兵种。配置兵种时是要考虑3个兵种之间的平衡还是重点强化某个兵种完全由玩家自己来决定。



▲兵种之间的相克关系是胜负的关键。

二 遭遇敌部队

在外出途中遇到同样设定了邂逅通信的玩家。此时如果NDS处于打开状态的话，需要先触摸一下屏幕进行确认；如果NDS是闭合的，则无需确认就能立刻进入对战。



三 决定胜负

根据配置兵种间的相性决出胜负。如果相同的兵种相互遭遇，则会打平。



▲在5次对碰中胜利数大于失败数，取得了对战胜利。

四 取得战利品

邂逅通信对战取得胜利的话，就可以随机取得武将和战器。而即使在对战中战败了，也不会有任何损失。为了取得珍贵的武将卡，反复挑战是必须的。



▶战斗胜利后除了可以获得武将卡外，还有一定几率获得战器。

聖剣伝説 HEROES of MANA

本作是"《圣剑传说》系列"即将在NDS平台登场的最新作品。世界观和《圣剑传说3》一致，而故事则是发生在3代的19年前。虽然有着如此多的羁绊，但全新的即时战略式的游戏方式让本作与系列前作间产生了明显区别。每分每秒都在变化的战场充满了紧张与刺激，NDS的触摸屏对于RTS类游戏的操作手感也堪称仅次于键鼠，惟一值得担心的就是同屏单位过多而产生的画面拖慢问题，希望厂商能够在实际游戏中进行系统优化，以便玩家顺利游戏。

文 胧月 美编 澄香

NDS 圣剑传说 玛娜英雄
圣剑伝説 ヒーローズオブマナ

◆Square Enix◆RTS◆预定2007年3月8日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.49 P67/Vol.54 P32/Vol.55 P60

调查兽人王国的强行侦察部队

比丹王国派遣到兽人王国境内的特种侦察部队，包括主人公罗杰在内一共有5名角色组成，除了前面几次已经详细介绍过的罗杰、尤利艾鲁、久加和特凯利外，还有一名英姿飒爽的女性。

婕蕾米娅

侦察部队中惟一的女性，擅长以剑术战斗，是非常值得信赖的伙伴。不过因其性格较为冲动，所以被称作"会走路的地雷"。



系统

游戏的基本流程分为剧情和战役两大部分。剧情在推进过程中会不断发生矛盾事件，接着切换进战役部分，完成后可以继续进行剧情，如此推进。在上一场战斗里召唤出的怪兽会在下一场战斗里被重新配置，每次都要重新布阵。不过获得的道具可以在战役里得到继承，随着流程的推进，可供玩家召唤的怪兽会越来越多，游戏的战略性也会随之提升。





▲剧情部分和战役部分的交互进行。



比丹王国



比丹座落在南海孤岛上的古王国。军方将罗杰五人派遣到兽人王国执行调查任务，却又因为某些原因对兽人王国发动了闪电般的侵略，主角一行立即处于两难的境地。比丹王国里到底发生了什么，这次矛盾重重的侵略背后到底隐藏了什么秘密，这些真相都要等着玩家去探究。





阿奈斯

比丹王国年轻的国王，年纪与罗杰相仿的他似乎过去和罗杰颇有交情。为人性格自由奔放，思想幼稚而责任感淡薄。孩子般性格的他以战争和牺牲为乐，实在称不上是贤明的君王。





巴吉莉奥丝

比丹王国的强气女将军，出身自祖辈历代都是将军的豪门，从小接受严苛的军人教育。虽然非常年轻，但拥有超自然的力量和优秀的指挥能力。面容被假面所覆盖，几乎没有人见过她的真面目。有传闻说她和尤利艾鲁之间有着某种特殊因缘……



赛雷斯坦

比丹军的将领，是一名尽忠职守的军人。为人乐观洒脱，与尤利艾鲁和巴吉莉奥丝将军是故交。

特殊兵种

本作中的兵种单位缩写为"MOB"，除了以前介绍的六种基本MOB外，本作还存在着特殊MOB。特殊MOB完全跳出兵种克制的圈子之外，无论对付什么样的敌人都轻松自如，是非常强大的单位。当拥有特殊MOB建筑后，就可以召唤魔工兵器。该兵器无论射程还是威力都绝对可令人放心，如何将它们运用得当也极为考验玩家的战略意识。



▲要想召唤特殊MOB，就必须拥有专用的召唤房间。



超能力技能

所谓超能力，是玩家能够操作的人类角色以及敌方的干部级角色所拥有的特殊技能。这些技能分为两种，分别是战斗技能和辅助技能。拥有战斗技能的单位出击时，会给予邻接5格以内的单位以战斗效果加成，而辅助技能则不会受到出击与否的限制。考虑到这两种技能的特性，哪些单位出击，哪些单位待机也是留给玩家考虑的战略问题了。



▶战斗技能的有效范围是该单位的邻近5格内。

尤利艾鲁的待机辅助技能

如果让尤利艾鲁待机，就可以降低我方建造战斗施设的消耗。比如特殊MOB建筑，在通常情况下建造时需要6块盖亚之石，而在此项技能的辅助下只要消费5块便可建造了。





▲建造消耗立刻减少。

◀尤利艾鲁可以发动"建筑士之心"的技能。

久加的战斗技能

让久加参与战斗，便可发动战斗技能"激攻阵"。该技能可以让周围5格以内的所有同伴攻击力上升50%，可以让我方瞬间拥有先天的战斗优势。



▲久加的周围密密麻麻地挤满同伴。



▶附近所有人员的攻击力上升50%，摧枯拉朽地打倒敌人吧！

のだめ カンタービレ

Nodame Cantabile

在年末大作频繁公布之际，这款不起眼的音乐游戏却也吸引了不少动漫爱好者的关注。本作改编自超人气少女漫画《交响情人梦》，原作在日本有着1900多万本的销量，而且作品还在2006年底拍成了日剧，一经播出就广受好评。

NDS 交响情人梦（暂名）
のだめカンタービレ

◆NBGI◆MUG◆预定2007年春◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

上演在NDS上的交响之梦！

原作简介

主人公野田惠是一个超级邋遢的音大学生，主修钢琴的她有着能将听过一次的音乐就能完全弹奏下来的能力。虽然其糟糕的生活习惯让所有人对她敬而远之，但她天才的钢琴能力还是吸引了被公认为校园白马王子的千秋真一，于是发生在两人之间的校园喜剧故事就这样上演了。





游戏围绕野田惠的校园生活展开，除了可以享受与千秋真一等性格各异的角色对话的乐趣外，最重要的就是美妙的交响音乐演奏会了。角色间有趣的话语以及美妙动人的交响乐演奏都能让你在游戏中充分感受到原作的魅力。

人物介绍



野田惠：桃之丘音乐大学钢琴科的学生，虽然生活习惯很邋遢，但却是个能将只听过一次乐曲完美演奏的钢琴天才。

千秋真一：擅长多种乐器的完美主义者，虽然就读于钢琴科但实际上的梦想却是成为一个指挥家，因为外表与能力都很完美，因此被人称为“千秋王子”。

在千秋王子的指挥下奏出美妙的旋律！



本作的音乐游戏部分是利用触摸屏来玩的。在游戏画面中会出现红色和蓝色的两种音符，红色音符会随着音乐节拍从画面的左边向右边移动，而蓝色的则是从上向下移动，当两种音符交汇在一起时用触控笔点击即可奏出音乐。看起来十分的轻松简单，那么就让我们一起随着千秋王子的指挥来演奏吧。



▲当连续演奏出美妙的音乐时，消去音符的标志就会变成彩虹色的。看，千秋王子的脸上也露出了满意的表情。



当这两种音符重合时点击就能奏出美妙的音乐。

文 小志 美编 紫枫

2006掌机汉化报告书

新年伊始，我们又要照例盘点刚刚过去的2006年的汉化界。和以往一样，2006年的汉化界，掌机游戏依然扮演着举足轻重的角色，GBA、NDS和PSP的汉化势头也是不相上下。当然，这一切的最大受益者无疑是我们玩家。接下来，就请各位读者跟随笔者一起回顾这个刚刚过去的2006年的汉化界吧。

随着PSP和NDSL的进一步普及，掌机游戏迎来新一轮的流行趋势，越来越多的朋友成为了掌机玩家，而汉化者们也在过去的一年中逐渐成长，无论是从GBA时代就开始活跃在汉化界的前辈，还是NDS和PSP时代加入汉化界的新人，都不遗余力地为汉化事业奉献着自己的一份力量，于是，三大掌机的游戏汉化齐头并进，不论是NDS玩家，还是PSP玩家，甚至是依旧只有GBA的玩家，都可以继续享受中文游戏带来的快乐，越来越多的掌机汉化游戏来到了玩家的游戏机中。

另一方面，官方汉化游戏却呈现出大不相同的格局。神游方面，虽然NDS改良机型NDSL的行货——iDSL在国内及时发售，但是依然无法掩盖玩家没有中文游戏可玩的尴尬局面，除了情人节上市的一款《摸摸耀西 云中漫步》之外，整整一年的时间竟没有一款中文游戏发售，甚至连iDSL上市时都没有游戏同时推出。而PSP虽然迄今为止也没有在中国大陆推出行货PSP的打算，但是SCE却在香港和台湾地区发售过多款中文游戏，尤其值得一提的是《天地之门2》和《乐可乐可》两款游戏的官方中文版。前者和日文版同一天发售，后者更是直接在游戏中内置了简体中文和繁体中文在内的多国语言，厂商诚意可见一斑。



当然这样的对比对神游并不公平，面对盗版猖獗的国内游戏市场，先铺开硬件市场，让大家认识到行货的优势也未尝不是一种正确的选择；同样，即便PSP上官方中文游戏不少，但是可选择的范围毕竟有限，而且大多是面向港台玩家的繁体中文。这样的前提下，民间汉化对广大玩家重要性便彰显无遗，下面我们就回顾一下过去一年的汉化界，究竟有哪些汉化游戏发布，又有什么样的事件发生。

1月

1日

元旦当天，GBA上《超级机器人大战OG2》的修正版发布，在收集了玩家们的BUG汇报后，星组为大家带来了一个完美的《OG2》，这也是元旦期间惟一发布的一款汉化游戏。

20～23日

PGCG汉化组在加入了恒星月等新生力量后，连续发布了两款GBA汉化游戏，分别是《格斗之王EX2》的汉化测试版和《人型电脑天使心》的完全汉化版，而这两款GBA汉化游戏的发布也基本宣告了PGCG汉化组结束GBA游戏的汉化，转型致力于NDS汉化的开始。

28～30日

随着春节的到来，一系列掌机汉化游戏发布，首先是在除夕夜、也就是28日当晚发布的NDS游戏《生化危机DS》的中文汉化版V0.9，在当时NDS汉化游戏还处于起步阶段，《生化危机》这种高人气作品的汉化更加显得弥足珍贵。而且为了保证港台地区的玩家也可以玩到中文版，PGCG除了准备必不可少的简体版，还特地发布了一个繁体版来满足玩家的需要。

正月初一，TGB汉化工作室也带来了他们的新年礼物——《龙珠大冒险A》的中文版，随后的1月30日，由网友dc980借鉴TGB《龙珠大冒险A》中文版补丁制作的另一款《龙珠大冒险》的汉化版诞生了，虽然技术上不及TGB版，但是dc980在剧情上下了不少工夫，也是值得一玩的。

由于春节赶在了1月底，所以不少好游戏都选择在这一时期发布。和月初的萧条相比，月底的汉化游戏大爆发也算让玩家在春节期间乐趣多多，而这一阶段的NDS汉化消息也是接连不断，虽然没有很多正式作品的发布，但是似乎次世代掌机的汉化正在逐步进入一个全新的阶段，但是相对而言，这一个月的PSP汉化游戏在民间尚未受到足够的重视。







2月

2日

NDSBBS论坛的注册会员“不败之神”发布了《山脊赛车DS》的汉化测试版，难能可贵的是，本作的汉化完全依靠不败之神的一己之力，所以尽管汉化的程度并不算高，却依然得到了玩家的热情支持，此后不败之神也进一步对游戏进行了汉化。

5日

TGB汉化工作室在这一天发布了GBA上《模拟人生 上流社会》的汉化预览版，虽然游戏本身看点就不少，但是对于经常关注汉化界的朋友而言，该汉化作品的发布更加意义非凡——因为这是已故个人汉化者BeQ生前未能完成的一款汉化作品，为了体现对逝者的尊敬，TGB也特地在同时放出的汉化海报上醒目地标注了“BeQ遗作”的字样。

12～14日

随着“情人节”的日益临近，一系列GBA汉化游戏也在这一阶段放出。除了幻想在个人博客上发布的《正邪幻想曲》片头汉化版外，其余的《超人特攻队》繁体汉化版(天使汉化组汉化)、《EZ Talk简单学英文》1&2汉化版(网友lirdrepus汉化)都是汉化得极其透彻的作品。而情人节当天，集合了汉化界众多力量汉化的《黄金太阳 失落的时代》简繁汉化版终于发布，这对于玩家来说的确是不小的惊喜。此外，在13日，网友fcia还DUMP了由D商汉化的GBA游戏《真・三国无双A》的汉化版并发布在网络上与大家共享。

24日

漫游汉化组和天使汉化组将联合汉化的《马里奥弹珠台》简繁双版同时发布，漫游方面负责了简体版的发布，天使则发布了繁体版。

2月的汉化界再次成为GBA汉化游戏的独角戏，当然这也几乎是GBA汉化游戏最后一次独挑大梁的演出。接下来的日子里，PSP和NDS的汉化游戏日渐丰富。

3月

3日

这一天，有两款GBA汉化游戏发布，它们都是出自天使汉化组之手，分别是《游戏王EX 2006》的汉化版和《蜘蛛侠 密斯特里奥的威胁》繁体汉化版。

4日

3月4日，PSP的汉化游戏不再沉默，《女神侧身像》的简体中文版发布，因为有PS版的汉化补丁在前，所以汉化人员只是进行了移植工作。虽然是移植，但本作的汉化素质仍是PSP汉化游戏中数一数二的。有了这样良好的开头，也为此后PSP的汉化奠定了稳固的基础。

14日

NDSBBS论坛旗下的NB汉化组成员飞狐在这一天发布了NDS游戏《三国志DS》的汉化版0.1b，虽然汉化程度非常有限，但是依然让期待中文NDS游戏的玩家为之高兴。

15～31日

半个月的时间里，除了SJF在不断更新着自己的GBA汉化游戏《多卡邦怪物猎人》的汉化试玩版外，再也没有一款游戏正式发布。不过这一时期，越来越多的新生力量开始加入汉化阵营，并且不断有NDS和PSP汉化作品的动向，比较引人注目的作品有《怪物猎人 携带版》、《逆转裁判DS》等。

似乎每到3月，汉化界就会进入一个暂时的倦怠期，而这往往是暴风雨前的寂静，2006年也没有例外，接下来的日子里，NDS和PSP的汉化迅速崛起。

4月

1日

TGBUS论坛的Pluto选择在愚人节发布了GBA作品《植木法则》的简体中文版，此外这一天还有天空联盟成员DUMP的一款GB游戏《星之卡比》的标题汉化版发布。

5日

GBA上同人中文游戏《火焰之纹章 圣邪的意志》发布了更新版，而1.4版距离前一版1.3版发布已经时隔近一年之久。

14日

当天14时，GBA上《最终幻想Ⅳ Advance》的汉化版如期发布。应该说作为GBA上当时为数不多







4月

的几款大作之一，汉化者们的完成速度还是相当快的，而为了汉化，专门成立的FF4A汉化组从“游戏汉化乐园”、“天幻网”和“PGCG汉化组”临时抽调了多名主力成员，他们为了一个目标而通力合作，并最终顺利完成。

22日

当天有两款GBA的汉化游戏放出，分别是《数独Advance》完美中文版和《桃太郎电铁G 打造黄金卡组》汉化版，前者由Mobile和PGCG汉化组合力完成，后者则由网友“XDD”汉化。

30日

PSP上最卖座的游戏《怪物猎人 携带版》的汉化消息从3月底便开始流传起来，而游戏的第一个测试版则在4月30日发布，虽然这一版发布的主要目的在于收集BUG和征求玩家意见，但是却得到了玩家们最大的支持。NDS方面也不甘示弱，PGCG汉化组在这一天发布了《右脑达人 爽解！找茬博物馆》简体中文汉化版。

随着PSP在国内的人气与日俱增，PSP的民间汉化游情报也越来越多，尤其是像《怪物猎人 携带版》这样优秀的作品能够早早被汉化，的确是非常振奋人心的事情。这也是年内第一次出现了一月内3个掌机平台同时有汉化作品发布的良好局面。

5月

1日

天空联盟首先为大家带来了两款DUMP下来的由D商汉化的GB中文游戏——《007 末日帝国》中文版以及《数码暴龙2》中文版。前者是黑白GB作品的D商汉化版，后者则是一款台湾厂商开发的中文GBC游戏。还是这一天，emn(猥琐男)在EZ论坛的“游戏汉化区”发布了《超级方块战士Ⅱ》的FINAL汉化版。

7日

PGCG汉化组发布了NDS游戏《新彩虹岛》的汉化版，虽然是PGCG的作品，但是实际上本作从破解到翻译完全由Pluto一人操刀完成。

9日

PGCG再接再厉，发布了万众期待的《新超级马里奥兄弟》的简体中文汉化版，而实际上这时候本作的原版都还未正式上市，借助网络的力量，我们甚至先于日美玩家玩到了中文版的游戏——而且是如此热门的大作。

23日

游戏汉化联盟放出了GBC的中文游戏《口袋明珠》，该作品实际上就是《口袋妖怪卡片2》的汉化版。随后PGCG放出了《新超级马里奥兄弟》的修正版，解决了迷你游戏中出现黑屏的BUG。

31日

CNGBA论坛的网友“沙滩凉鞋”发布了PSP游戏《富豪街》的汉化版。

5月发布的游戏不多，但是少而精。况且汉化信息也不少，这个月汉化者们在全力以赴地进行手头的工作，因此，才在接下来的6月让汉化游戏大爆发。

6月

2日

保持着旺盛汉化劲头的PGCG汉化组又为广大玩家献上了一道精美的汉化大餐，《双重记忆》简繁体两个中文汉化版v1.0同期发布，PGCG在NDS汉化方面的优势非同小可。

3日

GBA上的一款新游戏《快乐足球》赶在世界杯之前发售，而这款游戏也吸引了众多汉化者的目光，由NDSMAN和LevelUp联合汉化的《快乐足球》简体中文汉化版发布；几乎是在同一天，EZ论坛会员Strangemk2也发布了该游戏的另一个汉化版本，译名叫做《欢乐足球》。

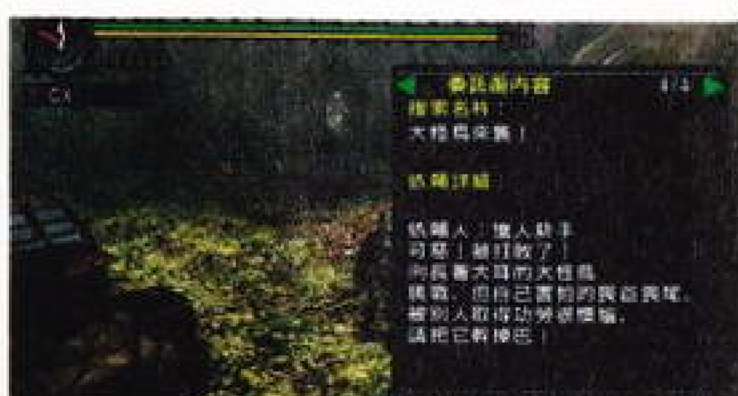
更激动人心的是，这一天还发布了PSP玩家期待已久的《怪物猎人 携带版》的中文正式版，汉化者两个月的努力换来了这款游戏汉化的大功告成。

7日

TGB汉化工作室组长yeyezai在他的个人BLOG中放出了在日本备受欢迎的超人气热卖NDS作品《成人脑力锻炼》的初图版汉化补丁。







6月

10日

EZ论坛注册会员rbTALES代替汉化者"林拓"，发布了GBA上另类游戏《RPG制造》的汉化补丁，用中文的《RPG工具》制作属于自己的中文游戏相信别有一番乐趣；另外在这一天在国内有着超高人气的"《牧场物语》系列"的NDS作品《牧场物语 精灵的驿站》的1.0汉化测试版也发布了。

12日

天空联盟发布GB游戏《饿狼传说2003》的中文版，游戏人设采用了NGPC版《KOF R1》的两头身角色，应该是国内厂商的作品。

17～18日

火花的《火焰之纹章 封印之剑》完全汉化版发布，这是原定2005年与GBA上其他两作同期发布的汉化版，但是因为种种原因而延迟。TGBUS论坛的热心网友fcia又一次发布了他个人DUMP的GBA D商汉化游戏《口袋妖怪 钻石2》的汉化版，实际上本作就是GBA游戏《携带电兽2》的汉化版。Mobile则在18日发布了NDS上《动物管理员》的文本汉化版。

热热闹闹的6月很快就过去了，NDS汉化游戏已经逐渐走向成熟，那些自掏腰包为大家DUMP中文游戏的网友也值得我们感激。

7月

12日

《欢乐足球》中国联赛版在这天发布，汉化者在原来的基础上，把游戏中的队伍名全部更换为中国联赛的球队，使得游戏更加本土化。

15日

《逆转裁判 复苏的逆转》汉化测试版在NDSBBS论坛发布，游戏汉化了前四章，实际上就是把GBA汉化版的内容导入了NDS版，而游戏的第五章仍在汉化中。

22～23日

PSP游戏《大航海时代Ⅳ》的汉化版于7月22日在TGBUS论坛首发，并在28日进行了更新。NB汉化组的飞狐发布了《三国志DS》的汉化0707版，虽然原定于7月7日发布，但是由于种种原因拖到了23日。同时，天空联盟还为大家带来了《恶魔城》标题汉化版。

27～28日

H2饭の多在NDSBBS论坛发布了《游戏王NT》的剧情汉化测试版，本作由NDSBBS和天使汉化组联合汉化。28日，nakazawa代替NDSBBS汉化组成员无名达人(伍兆金)发布了NDS上《牧场物语女孩版》的汉化测试补丁。

31日

EZ论坛会员"dd62587565"7月31日在"游戏汉化区"发布了由他个人汉化的GBA游戏《奥特曼FTG》的汉化版。

7月是汉化游戏高产的月份，大量NDS和PSP汉化游戏发布，实际上大多都处于测试或者是不完善状态，但是两款次世代掌机已经开始显示出替代GBA在汉化界地位的势头。

8月

5日

网上出现了NDS网络浏览器《Nintendo DS Browser》的简繁汉化版，但是当时的烧录卡大都无法使用这个游戏，所以实用性并不高。这一天，CNGBA论坛moonsun1234还发布了PSP游戏《英雄传说3 白发魔女》99%汉化测试版，由这款游戏开始，PSP游戏的汉化渐入佳境。

14～31日

PGCG汉化组布了NDS游戏《茶犬的部屋》汉化补丁(字典版)，CNGBA论坛会员kudokaworu发布了PSP游戏《高达策略战》汉化版。天空联盟的金明也发布了GB游戏《游戏王》中文版的DUMP ROM。

整个8月的汉化界波澜不惊，大家也逐渐习惯了NDS和PSP汉化游戏取代GBA成为汉化主流，但是接下来的9月，汉化界却发生了灾难性的事件……







9月

8～9日

Moonsun1234在CNGBA论坛发布了PSP游戏《新天魔界4》的简体部分汉化版，汉化过程中，汉化者参考了OZ01朋友汉化的PS2《新天魔界4》的完全汉化版。《成人脑力锻炼2》汉化版也在当天于PSPChina论坛首次发布。9日，由北京的网友“西门吹雪”用火线DUMP出的《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》D商汉化完全版发布。

25日

Xdan在TGBUS论坛的“NDS掌机讨论区”代替汉化者heroboy发布了NDS游戏《电子浮游生物》100%汉化版，当时的情况确如发布者所言，因为部分汉化组的解散，NDS汉化暂时进入了个人英雄时代，就像这款《电子浮游生物》，虽然只是个小游戏，但也是好的开始，事实上个人汉化者确实责无旁贷地挑起了汉化重任。

本月，PGCG率先发布了NDS上《最终幻想III》的汉化版，但是就“翻译版权”的问题上与Mobile在内的3个小组之间产生了分歧，最终PGCG首先宣布解散，继而其他3个小组也相继解散，于是NDS汉化界迎来了一个空前的冰河期。而接下来的10月，完全成为了PSP汉化游戏和GBA汉化游戏的天下。

10月

1日

由Air Team负责汉化的《热血物语GBA》汉化版发布，本作虽然只是GBA上一款文字量不大的动作游戏，但是却吸引了大批汉化界知名人士共同参与完成。PSP上逃脱类游戏《EXIT2》于国庆前夕发布在亿盟电玩论坛。此外，曾作为PSP上第一款正式对外发布的非官方汉化作品的《战国封神传》也在国庆期间推出了最新的汉化版，同样该作品也被发布在亿盟电玩论坛。汉化过《怪物猎人 携带版》的Bill_22则在CNGBA论坛发布了PSP上《游戏王GX》的汉化beta版。

5日

由SJF汉化的GBA游戏《多卡邦怪物猎人》，在经历了漫长的更新后，终于在第11版，即10月5日发布的中文正式版时暂告一段落。不过SJF提到，虽然是正式版，但还不是最终版。令一款由flyeyes担当破解，灰米翻译，恒星月制作LOGO的GBA游戏《波斯王子 时之砂》汉化版在灰米的个人博客发布，该汉化版的发布相当低调，没有做过多介绍，相信3人只是实验性地制作了该汉化版。

8日

PSP游戏《瓦尔哈拉骑士》汉化测试补丁于10月8日在EZ论坛放出，补丁的完成度只有25%。

14日

GBA游戏《Puyo Pop》的汉化版在各大掌机论坛陆续发布，汉化人员包括flyeyes、灰米、yeyezai。

19日

PSP游戏《实况足球9 无处不在》简体中文版于10月19日在WSI论坛最后更新，1.0版菜单完全中文化，球员方面，采用的是“英文化+中日韩部分中文化＋其他部分名称英文化”。

整个10月虽然PSP游戏在成为了最耀眼的明星，不过NDS的汉化并没有真正停歇，伴随《口袋妖怪》新作的登场，以及《WE DS》的推出，新的NDS汉化小组也开始崭露头角。

11月

9日

这一天，是国内老牌汉化组TGB汉化工作室建站5周年纪念日，为了庆祝这意义非凡的一天，TGB汉化工作室一口气放出了3款游戏的汉化版，分别是《DS淘金者》汉化版、《新·我们的太阳》主线汉化版、《究极截拳道》简体中文版。此外，亿盟电玩论坛也于11月初发布了PSP游戏《瓦尔哈拉骑士》的汉化0.8beta版。

12日

PSPChina汉化组和雷神汉化组联合汉化的PSP游戏《皇牌空战X 诡影苍穹》的汉化正式版如期在PSPChina论坛发布，而在此次正式版发布之前，游戏已经经过了5个公测版的BUG修订，汉化者严谨的态度，保证了游戏的汉化质量。







11月

14日

之前因故解散的PGCG汉化组于11月14日正式"复活"，并且为了庆祝这次回归，他们还特意为玩家准备了5个NDS汉化作品作为复活大餐(实际上最终放出了4作)，当天发布了第一作《大战略DS》的汉化版。

21～28日

按照之前的许诺，PGCG汉化组于接下来的两个周二分别发布了《风雨传说》汉化版和《红侠乔伊》汉化版，NDS玩家在经历了失落期后，迎来了新一轮的汉化游戏狂潮。

PGCG的重生是NDS玩家的福音，而TGB这个坚持了5年的汉化组也让我们感动，5年可以改变很多，但是汉化者们的奉献精神却恒久不变。

12月

1日

经过成功汉化过《胜利十一人9 携带版》的ePT小组的不懈努力，《PES6》(《WE10》欧版)的汉化正式版补丁1.0发布，而汉化者们前一天晚上才7点正式动工汉化，真的是兵贵神速。

2日

由PSPChina汉化组和雷神汉化组联合汉化的PSP大作《圣女贞德》，第一次对外推出了汉化测试预览版，此后又发布了测试预览版2。

5日

YYJoy汉化小组顺利发布了NDS游戏《恶魔城 迷宫的画廊》的完全中文汉化版，游戏的素质自然无须多言，而由拥有丰富"《恶魔城》系列"汉化经验的shikeyu操刀破解的汉化版更是值得一玩。

12日

这一天是PSP主机发售两周年纪念日，雷神汉化组发布了他们独立汉化完成的PSP作品《中原的霸者 三国将星传》的简繁汉化版。同一天，由廖永新(WaXenSonnY)汉化的GBA作品《卧虎藏龙》的汉化版在CNGBA论坛发布。

14日

这天，GBA游戏《龙珠Z 悟空的遗产2》汉化版发布，由于当初在国内有两种版本的人物名翻译，汉化组为了照顾不同版本读者的习惯，甚至专门推出了两种姓名的版本。

18日

著名汉化小组星组发布了GBA作品《特鲁尼克大冒险3》的95%汉化版。PSP摄像头配套软件《随意拍》被PSPChina的汉化人员汉化完毕，并放出了汉化预览版

19日

在连续延期两周后，PGCG汉化组的"复活第四弹汉化游戏"《银河战士 猎人》终于在12月19日晚间发布。同一天，随着《WE10 UE》日版的推出，相应的汉化版被PSPChina论坛和完全实况网站联合汉化发布。

25日

圣诞节，NDS上的超人气作品"《任天狗》系列"三弹齐发，该系列由YYJoy汉化组带来。同一天晚些时候，A9VG汉化组在A9VG电玩部落发布了NDS游戏《超执刀》的圣诞特别汉化版。

整个12月发布的汉化游戏相当之多，汉化者们的热情似乎在年底被完全被点燃，而玩家们也可以安心地和2006年的汉化界做出告别了。月末，Levelup网站旗下的APEX汉化小组成立。如今，他们已经带着第一款汉化作品和大家见面，相信在Levelup网站和玩家们的支持下，APEX汉化小组会在今后的日子里为大家奉上更多精彩的掌机汉化作品。

每个人的2006年都会有所不同，也许刚刚过去的一年有太多太多让你无法忘怀。汉化者也同样经历了风风雨雨，但孜孜以求的精神却贯穿始终。无论如何，新的一年已经来临，在2007年，还有许许多多的事情等待着我们完成，汉化者们同样也会不遗余力地为大家奉上精彩的汉化游戏。在此，小志希望每个玩家、每个汉化者在新的一年里都可以充实愉快地度过每一天。







文 小超 编 米格

2006掌机软件颁奖典礼

新年的钟声已经敲响，时光的车轮又留下一道深深的痕迹。伴着飞舞的雪花，我们迎来崭新的一年。首先，欢迎大家莅临2006掌机软件颁奖典礼，本次盛典依旧由ZJW TV进行现场直播，Levelup网站同步进行网上直播，欢迎大家通过手机短信的形式与我们互动。另外，本次典礼还邀请了《掌机王SP》诸位编辑，请大家以热烈的掌声欢迎他们的到来。小超也非常高兴能主持这场颁奖典礼，下面典礼正式开始。

最佳掌机软件

经过一年多的发展，PSP和NDS的软件逐渐成熟起来。众多优秀软件相继出炉，那么谁是2006年掌机软件当之无愧的王者呢？它就是DevHook。

DevHook

对应机种	PSP	作者	Booster
相关链接：《掌机王SP》第55辑《PSP热点新闻追踪》			

在PSP玩家中谈起DevHook可以说无人不知、无人不晓。从一年半前推出V0.1版开始，经过数次更新，现在DevHook已经成为PSP上最好的游戏引导工具。DevHook的使用非常简单，只要将游戏ISO文件拷贝到记忆棒指定目录即可运行。而且在运行过程中，和使用UMD光碟玩游戏没有任何区别，读取速度比UMD更快。最新版的DevHookV0.52对PSP游戏的兼容程度已经达到近乎100%。

除了能够引导游戏外，DevHook还能模拟PSP的高版本系统。DevHook已经和索尼官方保持同步，可以模拟最新3.03版系统。用户能够在其中正常使用各种功能，包括听WMA歌曲、无线上网、遥控PS3、连接摄像头等等，不升级也能体验到新系统的魅力。另外，DevHook还有其他很多独特功能，比如读取压缩格式ISO、用333Mhz运行游戏，借助插件可以实现截图、金手指修改等实用功能。



最佳掌机软件提名

除了DevHook外，还有一款软件也十分优秀，它就是MoonShell。

MoonShell

对应机种	NDS	作者	Infantile Paralyser

如果问大家NDS必备软件是什么，相信很多人会不假思索地回答是MoonShell。利用它，我们手中的NDS俨然成为一部多媒体终端。从看电子书到听MP3，再到浏览图片和欣赏视频，样样皆能。这款NDS专用多媒体软件在2006年继续更新，作者不仅增加对更多媒体格式的支持，更在软件兼容性上下功夫。目前MoonShell已经支持市面上主流烧录卡，从M3到EZFlash4再到SC、Ewin2，是支持烧录卡类型最多的N D S 软件。新版MoonShell的操作方法也变得更加简单，只要用户将存储卡插入读卡器连接到电脑，然后再运行电脑端程序选择所使用的烧录卡，程序即可自动生成NDS用文件并拷贝到存储卡中。另外，作者对视频方面进行了大幅度改进。新开发的DPG格式，采用更加先进的编码技术，生成的视频容量更小，清晰度更高。

最佳实用软件

除了游戏外，掌机还能干什么？2006年最佳实用软件奖我们颁发给Image Viewer，它充分利用了NDS的双屏特性，让NDS变为一本漫画书。

Image Viewer

对应机种	NDS	作者	Infantile Paralyser
相关链接：《掌机王SP》第52辑《NDS软件新闻》			

NDS似乎天生是为看书而设计的，将打开的NDS主机横过来，就好像一本翻开的书。而Image Viewer这款软件则能让NDS变为一本漫画书。Image Viewer的实质是款图片浏览软件，但作者却别出心裁的设计成为横向显示，从而让软件成为欣赏漫画的利器。Image Viewer的电脑端程序能够一次添加多个目录内的图片，NDS端程序则支持图片的放大、缩小、缩略图显示等功能，甚至可以将一幅图片分割在两个屏幕中显示。在操作方面则更适合看漫画，用按键或者触摸屏可以很容易的切换到下一张图片。网上有很多下载漫画的地方，将其放到NDS上慢慢欣赏吧。



最佳实用软件提名

还有两款软件的实用性也非常高，它们分别是iRShell和PMP Mod AVC，现在已经成为PSP必备软件。

iRShell

对应机种	PSP	作者	Ahman
相关链接：《掌机王SP》第38辑《样样皆能 iR Shell使用教程》			

要说PSP上功能最多的软件是什么，那非iRShell莫属。经过数次更新，iRShell已经从一款遥控器软件变为功能全面的系统软件。对于广大用户来说，iRShell的首要功能是截图，将游戏中精美的图片保存下来作为永远回忆是多么有意义的事情。iRShell的截图效果很好，截取图片时不会影响游戏的正常运行，也能截取其他软件运行界面或者PSP的系统界面。另外，iRShell还是一个文件管理



器，我们能够对文件进行改名、删除、复制、粘贴等操作。iRShell 支持插件，安装各种插件后，能实现PMP播放、PDF文件阅读等功能。iRShell还支持MP3音乐的后台播放，你可以一边玩FC游戏、看电子书，一边听喜欢的歌曲。如果发现对方的PSP中有好游戏、好软件，可以运行iRShell通过无线网络传输到自己的PSP中。最神奇的是iRShell能够通过无线网络或者USB接口读取电脑硬盘中的文件，让你的PSP存储容量变得无限大。

PMP Mod AVC

对应机种	PSP	作者	Jonny

虽然PSP本身自带视频播放功能，但播放效果却非常拙劣。很多用户期待能够达到UMD光碟般的播放效果。PMP和PMP Mod的出现圆了大家的梦，可以播放480×272分辨率的视频，与UMD光碟比也毫不逊色。年中推出的PMP Mod AVC则是在PMP Mod基础上二次开发的视频播放器。PMP Mod AVC支持AVC编码格式的视频，并且播放的时候采用了PSP硬件机能解码，大大减轻了PSP CPU的负担。PMP Mod AVC还推出了支持字幕的版本，播放时能够外挂字幕文件。与老版PMP视频相比，PMP AVC视频体积更小，画质更好。再加上网络上越来越多的网站开始提供转换好的PMP AVC视频下载，让PMP Mod AVC迅速风靡起来。



最佳模拟器软件

当上世纪八、九十年代，我们站在街机前投币的时候，谁也不会想到今天竟然能把街机拿在手中玩。最佳模拟器软件奖我们授予CPS1、CPS2街机基板模拟器PSPCPS1、PSPCPS 2。

PSPCPS1、PSPCPS2

对应机种	PSP	作者	NJ
相关链接:《掌机王SP》第46辑《PSP热点新闻追踪》			

当2006年7月份，NJ放出消息正在开发PSP用CPS模拟器时，无数玩家为此欢呼雀跃。的确，Capcom公司CPS1、CPS2基板上的很多游戏给人留下了太多回忆。从最初的《圆桌武士》、《名将》、《恐龙岛》到后来的《口袋战士》、《少年街霸3》，每一款游戏都让人印象深刻。甚至有人将两款基板誉为街机最强2D基板。NJ果真没有辜负玩家们的期望，到8月份，PSP用CPS1、CPS2模拟器PSPCPS1、PSPCPS2正式出炉，初期版本就有很高的模拟度。两款模拟器能够流畅运行绝大部分CPS1、CPS2游戏，声音正常，画面贴图基本没有问题。PSPCPS2中还使用了Cache技术，让PSP能分段读取ROM，达到更快的运行速度。最让玩家高兴的是，因为采用了部分电脑用Mame模拟器代码，PSPCPS1、PSPCPS2所使用的游戏ROM和Mame是一样的，只要将网上下载的ZIP格式的ROM拷贝到记忆棒中即可运行，而网上提供Mame用ROM的网站比比皆是。经过数次更新后，模拟器已经在画面和声音上趋向完美，2007年大家所企盼的是能推出联机版本



最佳模拟器软件提名

还有三款模拟器软件同样值得我们注意，它们分别是Goomba Color、PicoDriveDS和GPSP。

Goomba Color

对应机种	GBA	作者	Dwedit

一直以来，GBA用GB模拟器Goomba只能显示黑白画面，即使转换的是GBC游戏，也见不到色彩。2006年初，在Dwedit的努力下，改进的GBA用GBC模拟器Goomba Color出炉了。Goomba Color能够将GBC的彩色画面完美展现在GBA屏幕上。Goomba Color的模拟程度也非常高，可以运行大部分的GBC游戏，画面贴图基本正常，声音也很流畅。再加上高容量的烧录卡，将优秀的GBC游戏一网打尽吧。



PicoDriveDS

对应机种	NDS	作者	Ryan FB

相关链接：《掌机王SP》42辑《NDS也玩MD PicoDriveDS介绍》

以动作游戏见长的MD主机在国内的占有率一度凌驾于SFC之上。而能在任氏掌机上玩MD游戏的意义非比寻常。在GBA上的MD模拟器遥遥无期后，大家只好寄希望于NDS。PicoDriveDS是大名鼎鼎的掌上设备用MD模拟器PicoDrive的NDS版，适用于外存储卡式的烧录卡，能够直接读取存储卡中的ROM。PicoDriveDS的操作非常简单，下屏显示游戏列表，选择后即可运行。因为NDS屏幕分辨率要小于MD，所以PicoDriveDS还提供了三种不同的画面缩放模式。PicoDriveDS的模拟效果不错，能够运行不少MD经典游戏，贴图基本正确。《格斗四人组3》、《雷电》、《火枪英雄》等动作游戏都可以运行，甚至连《大航海时代II》汉化版、《封神英杰传》等中文游戏也能运行。



GPSP

对应机种	PSP	作者	Exophase

相关链接：《掌机王SP》第47辑《PSP热点新闻追踪》

向下兼容GBA游戏是NDS在掌机大战中的一大法宝。GPSP推出后这个法宝就不起作用了，因为在PSP上也可以玩到近乎完美的GBA游戏。GPSP能够运行大部分GBA游戏，经过几次改进，模拟速度已经比较流畅，声音也正常，画面贴图基本没有错误。GPSP还提供了实时存档和时钟功能，并且可以对画面进行缩放，用PSP大屏幕玩GBA游戏的感觉真是不错哦。



最佳同人软件

经过一年多的发展，PSP和NDS上的同人游戏成熟了很多。最佳同人游戏奖我们颁发给跳舞类游戏《PSP Revolution》。

PSP Revolution

对应机种	PSP	作者	

想让手指充分运动吗？那就在PSP上玩玩《PSP Revolution》吧。《PSP Revolution》是一款仿《DDR》的游戏，玩家在音乐节奏下根据屏幕提示按下对应按键。游戏的画面非常绚丽，还可以选择难度，结束后还会有得分。另外，游戏能很容易地添加歌曲。目前网上能够下载到地新版本容量高达150多MB，歌曲则囊括了《最终幻想》、《火影忍者》等游戏、动漫主题曲，保证其中也会有你的最爱。



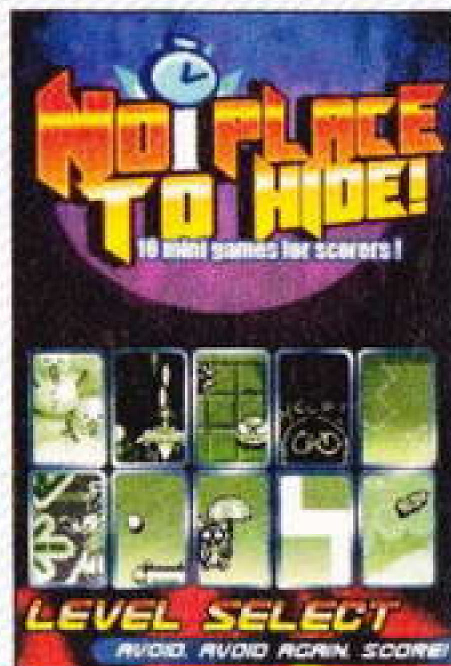
最佳同人游戏提名

如果你是NDS用户，可以玩玩《No Place To Hide》这款游戏，也是非常不错的哦。

No Place To Hide

对应平台	NDS	作者	Birslip

《No Place To Hide》内包含了10个不同的小游戏。虽然游戏场景不同，但规则都一致，玩家只要操纵角色躲避敌人的攻击即可。游戏还充分用到了NDS的触摸屏，直接用触控笔就可以完成所有操作。游戏系统完善，画面也不错，是NDS同人游戏中不可多得的佳品。



最佳国产软件

掌机软件并非是外国人的专利，国内同样有优秀的软件。TouchPod的推出让NDS具有了PDA功能。

TouchPod

对应机种	NDS	作者	Gbalpha

NDS推出之初，被很多人戏称为“文曲星”。而TouchPod则将NDS变成一台真正的文曲星。TouchPod是由Gbalpha小组开发的PDA软件系统，能够安装于G6、M3系列烧录卡上。TouchPod首先提供了包括汉英词典、英汉词典、汉语词典在内的多种词典功能，词汇量也非常巨大，完全能满足用户学习的需求。英语单词部分还提供了真人发音功能，比起专业的电子词典也毫不逊色。其次，TouchPod提供了电话本、记事本、计算器、汇率换算等常用工具。TouchPod还内置了拼音、笔画等多种输入法，虽然不支持手写输入，但能够在NDS上输入汉字已经是非常大的进步了。

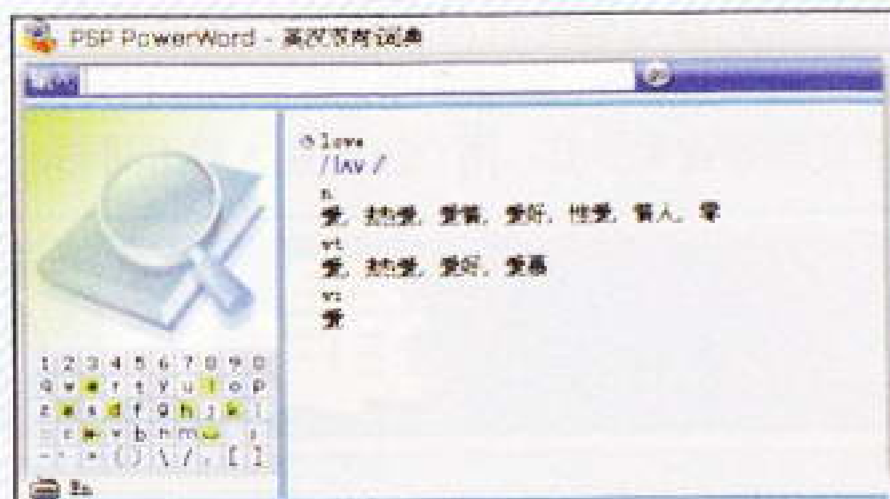


最佳国产软件提名

还有一款国产软件同样不错，它就是PSP词典软件PSP Ciba。

PSP Ciba

对应机种	PSP	作者	Kriswu
相关链接:《掌机王SP》第35辑《PSP热点新闻追踪》			



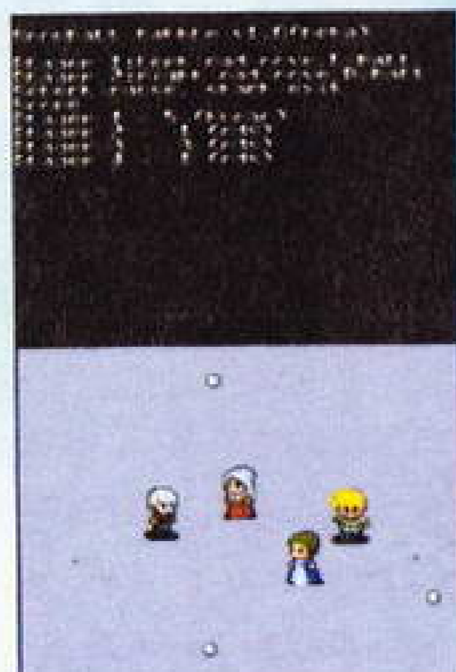
NDS上能查词典，PSP这边也不落后。PSP Ciba是由国人开发的PSP用词典类软件。PSP Ciba的界面仿照大家熟悉的金山词霸的样式，集合了英汉、汉英词典的功能，用户可以输入汉字查单词，也可以输入英文查释义，并支持模糊查询。PSP Ciba采用独特的输入方式，利用按键组合选字，可以选择拼音、五笔两种输入法。PSP Ciba的词汇量也够大，内置近百万英汉双向词条，其中有牛津词汇40万条，单词能够显示音标，是学习英文的好帮手。

接下来我们要颁发最具潜力奖、最具创意奖、最具价值奖和最值得尊敬掌机软件作者四个单项奖。

最具潜力奖

DS Lua

对应机种	NDS	作者	Waruwaru
相关链接:《掌机王SP》第36辑《在NDS上玩Lua——DS Lua》			



作为一种开放型的免费编程语言，Lua有着广泛的用户群。DS Lua则正是适用于NDS的Lua语言平台，能够运行Lua程序。Lua语言简单易学，运行效率也比较高，适合编写应用软件或者游戏。在PSP上，随着Lua Player平台的推广，已经诞生了有数百个Lua编制的程序，甚至有些游戏已经脱离Lua Player而单独运行。在NDS上，目前Lua程序还非常少。但如果作者加强宣传，相信DS Lua会有非常广阔的前景。

最具创意奖

PointyRemote

对应机种	NDS	作者	Utils
相关链接:《掌机王SP》第36辑用《NDS遥控电脑——PointyRemote》			



用NDS也能遥控电脑？对！使用PointyRemote就能实现。PointyRemote充分利用NDS的双屏、触摸屏、无线网络模块等硬件机能。当连接成功后，NDS上屏会显示电脑整体桌面，下屏则显示局部桌面。接着

我们可以通过触摸屏对电脑进行具体控制，包括打开文件夹、复制文件，甚至可以打开文本文档看看电子书、用QQ与别人聊天等等。不过由于数据压缩的缘故，实际使用起来有拖慢现象，看电影、听音乐更是不可能，希望今年推出新版本解决这些问题。

最具价值奖

e[mulator]

对应机种	PSP	作者	Utils
相关链接:《掌机王SP》第49辑《PSP热点新闻追踪》			

说e[mulator]是最具价值的掌机软件一点也不为过。因为有了它，我们就相当于有了PCE、WS、FC、GB、NGP、GG、SMS以及Lynx等各种游戏机。e[mulator]能够在PSP上模拟运行多个机种的游戏，用户无需进行复杂的转换，只要选择游戏ROM即可启动相应的模拟模块。e[mulator]对所有机种的模拟效果都非常好，声音正常，贴图没有错误。



e[mulator]的功能也不弱，我们能够对CPU运行频率、画面缩放比例等进行具体设置，也能对游戏进行即时存档、读档。

最具有天赋的掌机软件作者

Dark AleX

Dark AleX的才能是有目共睹的，他不仅精通PSP软件也精通PSP硬件，在PSP破解中起到了举足轻重的作用。甚至有很多用户将Dark AleX奉为神一样的人物，的确，Dark AleX着实了不起，他所做的很多事情改变了PSP用户的生活。由Dark AleX开发的DAXZISO可以将PSP庞大的ISO文件缩减容量，节省宝贵的记忆棒空间。当1.5版的PSP价格高涨的时候，Dark AleX将2.5和2.6版本的PSP破解，成功降级。一瞬间，PSP的价格降了下来，无数玩家得到实惠。Dark AleX还开发了2.71SE、3.03OE等系统自制固件，让玩家能在高版本系统下直接运行游戏ISO，彻底破除了Sony对系统固件的封锁。

在2006年，Dark AleX做的最惊人的事情莫过于将Sony官方出品的PSP用PS模拟器彻底破解。用户可以使用任意的PS ISO同模拟器打包成PSP可以运行的游戏，不再局限于官方提供下载的几款正版PS模拟器游戏。PS模拟器的破解，让PSP成为一台掌中PS，无数PS游戏经典在PSP复活，也让用户购入PSP有了新的理由。

而Dark AleX在现实生活中并不幸福，身边已经有两位亲友因癌症去世。11月末发生过一起假冒网站事件，始作俑者不仅假冒了Dark AleX的个人网站，还在网站上提供能让PSP变为砖头的文件下载，祸害他人。所有这些都让Dark Ale X感到身心疲惫，曾一度萌生退意。还好，Dark AleX终于坚持下来，并没有退出PSP软件界，让我们期待Dark AleX在2007年能够再创新高。

2006年是掌机软件界丰收的一年，是硕果累累的一年。我们在回顾过去的同时更要展望未来。2007年将是一个崭新的开始！在此祝愿掌机软件业一路走好，并祝各位来宾新年愉快。再次感谢各位的光临，谢谢。本次典礼到此结束，我们明年见。

文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜



NDS 决战少林
Xiaolin Showdown

◆Konami◆ACT◆2006年11月28日◆美版
◆1-2人◆自带记忆功能◆512M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

本作是充满美式卡通风格的一款动作游戏，卡通3D渲染的人物和2D贴图背景融合得相当好。由于取材自中国少林，游戏的音乐和招式都很有中国武术的味道，但场景和敌人却包含了许多美式科幻元素，是典型的中西合璧式。游戏动作流畅，喜欢动作游戏的玩家推荐尝试一下。

本作原本是美国华纳兄弟的一部卡通连续剧，讲述了omi、Kimiko、Raimundo以及Clay四个从中国少林学成归来的少年，为了防止世界被破坏，为了保卫宇宙的和平，同邪恶的黑暗势力战斗的故事。（众人：俗！）

好了好了，一部动作游戏么，又不是RPG，你就不允许人家的剧情稍微土点？不过游戏的四个主角还真是挺有特色的。



游戏操作	
十字键	控制角色移动
B	跳跃
Y	拳攻击
A	腿攻击
X	必杀攻击
R	防御
L+Y	使用装备的第一种武具
L+A	使用装备的第二种武具
R+Y/A	背摔技

人物介绍



omi

你们好，我叫omi，是一个黄色皮肤的中国小和尚，虽然是为了强调肤色，但制作人也把我设计得太黄了一点，怨念啊。我的功夫以拳法为主，正宗的少林第2007代真传，保质保量，绝非假冒伪劣产品。我的必杀技是水。



clay

“嘣——”你可别看我长那么大的块头，其实我动作还是很灵敏的。我出生在美国的西部，在少林学成之后立志要做一个勇敢的男人，成为最强的牛仔。我的必杀属性是地，再厚的地面也能被我一拳崩开。



kimiko

哟，那边那位帅哥干吗一直看着我，人家好害羞哦。我的名字叫Kimiko，是个中美混血的小女孩。虽然穿着旗袍打架是累了一点，但是为了保持幽雅的举止，这个还是必须滴。我的必杀属性是火，女人好似一团火



raimundo

各位MM、御姐、LOLI们，你们没有看错，我就是那四人中最帅气的黑发小子Raimundo。我的腿脚功夫是相当强的，一次推倒一大片那是没问题。必杀属性是气，就素那天上的白云一样……



少林真经 战斗详解

“少林，少林！有多少英雄豪杰对你敬仰……”一天，在小和尚omi的带领下，四个伙伴唱着雄壮的歌来找师父，今天他们是来恳求师父让他们下山的。“你们的功夫都已经学得差不多了，接下来也只能靠你们自己领悟了。不过，下山之前你们还要接受最后的考验，我会传给你们少林武术最精华的部分。”

游戏的普通攻击是靠拳攻击（Y）和脚攻击（A）组合而成的，不同的人物这两种攻击的威力也不一样。在游戏中，通过打碎物品和击倒敌人都可以拿到魔三角和魔徽章，分别对应不同的技能点数，利用这些点数，可以在每一个关卡结束的时候给人物升级组合技能，一些组合技能相当强大。想要升满四个人物还是需要一定时间的。按住R防御的同时按Y（A）键可以进行背摔，等敌人倒地后跳起按Y还可以追加攻击，这一击的威力非常大，只是硬直时间也很长，对站立的敌人没有效果。长按X是发动必杀技能，对应每个人属性不同，必杀当然也不同，一般用于消灭成群的敌人，只是出招太慢，记得和敌人保持一定的距离，否则只有被挨打的份。必杀还可以接在拳脚攻击后，当然前提是必须买到这个组合技能。比如omi的“Y→Y→X”技能，是在两次拳攻击后发动洪水，威力不俗，而且不需要消耗内力，价格实惠量又足，我们都先升它。

还有一个隐藏的秘密，在内力满后点击下屏人物是发动合体奥义，召唤出3个伙伴，以强大的攻击力迅速扫过全屏的敌人，只可惜每个人物只出现一次，不能秒杀而已。

本作敌人的AI不算强，但由于我方人物移动速度很慢，再加上新时代的杂兵都是玩群殴的，所以要靠移动闪避的话相当难。最好的方法就是在被围攻时经常保持防御状态，趁敌人靠近的时候使用投技向人群里砸去，推出一条路来马上跑，如果敌人追上来了，回头送个必杀就搞定了。实在挡不住了可以靠下面介绍的两种防御武具进入完全防御状态，或者使用奥义进行全屏秒杀，反正内力攻击几下就会补满的。如果场景周围有熔岩（第一章）、酸液（第二章）和水（第三章）的话是再好不过了，直接把敌人扔进去就挂了。熔岩和酸液有攻击性还说得过去，在第三章的时候竟然能把食人鱼都给淹死，不解中……死前杂兵们还会相当自觉地把掉落的东西都扔出来，真是体贴方便啊。最后还有个绝招，不到万不得以我是不用滴。本作敌人的远程攻击是可以伤害到同伴的，如果敌人多的话，防御一会儿就会发现杂兵已经死了一片了，只是这样就太没意思了。通关后才发现，原来自己真正规规矩矩按套路一招招来玩的时间还真不长，基本都是在想法子虐待敌人，见笑了。“接下来是最重要的部分，徒弟们可都要听好了哦。”





全武具解析

谁说少林只会拳脚功夫，游戏中共有20种不同的武具，会随着剧情的深入而慢慢解锁。在每个关卡前都可以选择其中的两种装备，如果运用得好，是有相当大的帮助的。

Mantisflip coin 如果你觉得少林的轻功不够深奥，就使用这个武具吧。在发动后一定时间内，我们的四个好小子就能像那鸟儿一般，跳得更加远，更加高了。

Tangle wes coms 这就是《西游记》里面那根绑金绳啦，把它扔出去就会自动捆住敌人，让它们动弹不得。可惜没有什么攻击能力。

Shard of lightning 停止！时间停止！动不了了吧，嘿嘿，小样看我慢腾腾地打你们。

Reversing mirror 少林和武当本是一家，自然以柔克刚，四两拨千斤的功夫多少也会一点。用了这个武具就不再怕敌人的拳脚攻击了，你打我多少，我都给你反回去。

Fist of tebigong 这个武具的作用是把拳法的攻击力大大提升，吃一记大力金刚掌吧。

Wushu helmet 不许打头，打头是最疼的，咱们带个钢盔，这样无论是远距离攻击还是近距离攻击就都不怕了。可惜这钢盔是假冒伪劣产品，使用时间不长。

Jmo gazer 你很困，非常困，非常困，眼前飞过一只羊，第二只，第三只……OK，你被催眠了。

Two ton tunic 虽然有铁布衫的防御功夫，但血肉之躯还是不能以一挡百。穿上这件象皮的马甲，你再打我也是白搭，使用时间也比 Wushu helmet 长，只是移动速度会变慢很多，最遗憾的是不能跳跃。

Third arm sash 九阴白骨爪算什么，看我们少林的腰带，只要系上它，双手就会变得像鞭子一样柔软，再远的敌人，也一样能攻击得到。

Eye of dashi 从眼睛里发射出一束闪电，能够攻击并麻痹敌人，还能形成连锁，不错不错。Raimundo：小心被我 电到哦。

Star hanabi 不是吧，Konami 也太喜欢三个火球了，把德拉古拉魔王的招式都拿出来照搬，不过幸亏没带瞬移，呵呵。

Ju ju flytrap 估计是从小龙女那里学的养蜂技巧，战斗的时候只要把这个武具扔出去，成群的蜜蜂就会一直把敌人叮到死为止，相当恐怖啊。

Ruby of ramses 这年头，谁都得玩点有技术含量的东西，赶赶潮流嘛。这个武具的作用是向前发射出一道红色的激光。

Thorn of thunde rbolt 双向发射的雷电枪，不是很好用，高科技也不是万能的啊。

Woozy shooter 你打我来我打你，用这个武具让敌人混乱以后，你就知道什么叫内讧了。

Kuzusu atom 全屏范围的攻击，解围的时候就是王道啊，只是攻击力不高，消耗的内力大。

Ants in the pan ts 在敌人周围召唤一群蚂蚁，转着转着就把敌人转晕了。不过只对应一个敌人，还不如前面的几个武具好用。

Orb of tornami 向敌人发射一个水球，最开始就能拿到的武具。威力和范围可想而知。

Golden finger 点石成金在这里不是梦了，只要手指轻轻一点，被你点到的敌人就会处于麻痹状态了。

Sword of the srorm 中国功夫，剑气怎么能少。这把暴风之剑可以向前发射出三股剑气，虽然攻击力不高，但是范围也够大的了。

“好了，教完了武术，也不代表着你们就能在社会上混了。这个世界上还有一种叫BOSS的生物，这种生物不同于一般的杂兵。要消耗大量的人力物力财力内力才能搞定，摆POSE的时间也比别人长得多。面对他们的时候，你们千万不要慌张，千万不要慌张。老衲已经看透尘世，了解到你们的未来。你们在将来遇到的BOSS只有4个，比一般主人公少得多，你们应该感到庆幸才是，听老衲慢慢讲来……”





全BOSS战流程

"为了体现中国武术的博大内涵，少林小子们当然要文武双全咯。我们打BOSS之前二话不说，先要来场小游戏，赢了再拼硬的！这样的小游戏一共有四个，统称SHOWDOWNS，玩过之后在菜单里也会出现，让师父来教你们吧。"

Cheer ®Coff 经常玩到的小游戏。一个杂兵MM会出现在舞台上演示舞蹈，然后按照她的舞步，按动下屏四周的箭头，再跳一遍就行了。舞步会由少到多，不需要做到百分百正确，只要正确率比BOSS高就行了。当然，失败的人会被无情地压扁……其中最猥琐的那堆肉酱当属胖子Clay了吧。每人有三条命，首先获得三次胜利的人就赢得了比赛。还有一点要注意的是，舞步输入的时机要掌握好，一般在箭头出现的那一刻点击即可，如果太慢了的话，即使按正确了也没有用。

Pirate rafts 很有新意的航海游戏，不过控制起来还真不容易。首先要转动下屏，把船头调整到适当的方向，再朝着麦克风吹气，推动船前进。游戏的目标是看谁先吃到十个硬币，想要赢得比赛，除了把刚才那套动作练得相当熟练，还要学会卡位的技巧，把船横过来卡在敌人前面，看准机会前进，这样就能抢先吃到硬币。明的打不过，我们玩阴的，谁怕谁啊。

Goo zombies 很像最早的FC游戏，控制一个小人跳过敌人来到开关处电死熊猫BOSS，汗。由于小人的动作相当僵硬，相当难以上手。当然，如果是FC老玩家就另当别论了。每次游戏都有三个关卡，接触到敌人就会重新来过，还好每次的关卡都是一样的，反复尝试就没有问题了。推荐先记熟所有敌人的路线再走。

Flagstone flip 将主角当成炮弹发射出去，在棋盘上连成一条直线即可。最后这个小游戏倒是相当简单，大家也一定觉得很眼熟，没有什么特殊的技巧，多多练习吧。



第①章 jack's lab

通过了序章的练习，就正式进入游戏了。第一章的敌人不会很强大，但远距离的攻击较多。如果打不过的话可以用无赖防御大法慢慢磨，在第二关会第一次遇到Cheer-off小游戏，先熟练一下吧。

刚进入BOSS战关卡就是一场和敌方猥琐男JACK的Cheer-off小游戏对战，胜利之后他无耻地逃跑了，走之前还开启了自动防御系统。这可难不倒我们的少林小子，打不开门是吧？砸！小心躲避巨大的机械压缩机，并利用各种书架、灭火器等杂物向门上砸去即可。动作一定要快，由于拿着东西的时候不能跳跃，即使被压缩机的余波震到也会受到伤害。砸了6次之后，门终于开了。迅速到达二楼，在这里可以看到一个机械巨人的身体，对准中央那扇发光的小门飞身猛踹过去，然后猛跑躲避跟踪导弹，反复数次就可以让它短路。OK，连过两关，坐电梯来到第三层，发现对手JACK竟然在一个绿色的玻璃罩里面，原来他想用生化武器把自己变成超人。当然不能让他得逞了，用投技推倒两个机器人，再抓起来砸到玻璃上就可以破坏整部机器。

第②章 enter the dragon

青龙的肚子忽然非常疼，我们怎么可以让这么神圣的动物受苦呢？四人钻进它肚子后，发现原来是一个巨大的病毒在作怪。此章的敌人大部分都是猥琐的病毒和黏糊糊的怪物，在第三关的时候会出现自爆的敌人，伤害非常大。

来到第四关，打完Pirate rafts小游戏后，BOSS会飞到天上并扔下炸弹，

只要利用周围的油桶，算好提前量砸到BOSS就能把它砸下来。然后用最快的速度猛攻他，等到BOSS晕眩后投到胃酸溶液里就胜利了。如果没来得及把他投到溶液里，BOSS会再次飞上天，并补满所有HP。我的妈呀，只好再打一次了。

第3章 tokyo trouble

东京街头全都是穿着黑白制服的暴力团，近战攻击高，而且会使用远距离的飞腿，被围攻基本就挂了。

熊猫到底是国宝级的动物，此次BOSS战要分三个阶段，相当难缠。第一个阶段中，BOSS会使用冲撞攻击玩家，这时候防御是没有用的，赶快闪开吧，否则伤害可是相当华丽的。第二阶段BOSS会爬到房子上面用箱子砸，还要小心杂兵的骚扰。注意看地上的影子闪避即可，等一轮砸完了就去搬箱子砸前面的机器，不一会儿机器就短路了。第三个阶段BOSS重新上场，还顺便带着一帮小弟，天啊，这年头单挑都流行一群挑一个了。没办法，硬上吧，别以为你是一级保护动物我就不敢打你了，看我给你添两个黑眼圈。



最终章 chase young's lair

最终的BOSS战，也是游戏中最复杂的一个了（众人：废话，否则怎么对得起观众）。首先要和BOSS玩摔跤，普通攻击太麻烦了，还是直接使用投技搞定吧。BOSS被摔倒后显得相当狼狈，冲回去一放就是一群小豹子，如果内力足的话推荐使用奥义秒杀，如果不足只好用更阴险的，戴个头盔或者穿件马甲慢慢打吧，反正你们打我都没伤害，呵呵。反复两次，BOSS就会变成完全无敌的状态，任何攻击对他都没有效果。强啊，惟一打败他的方法就只有引他到周围喷火的地方了。好不容易烧了三次，这个世界也终于清净了……

多人联机小游戏

在菜单选项里还有一个BONUS GAMES选项，其实这是一个多人联机对战的小游戏模式。在这个模式里一共有四种小游戏，都不会出现在正式的游戏流程里。分别是风之曲棍球、大地的砖块、火焰保龄球和水之战士。别看名字那么眩，其实真的游戏都是很简单的，只是换了游戏的主题风格，玩着也会有趣点吧。

“厄米陀佛”老衲的故事都已经讲完了，你们也可以下山了，虽然对你们说了未来的事情，可能会引起时空的混乱。为了防止世界被破坏，我就豁出去了，你们在路上可能会碰到数以万计的杂兵，千万要小心不要被秒了……啊等等，如果你们的三颗心都用完了，这关就要重新来过了……啊对了，游戏中的杂兵都很恶搞，每一章都有一种特别的风格……好了，没事了，再见吧徒儿们，让师傅给你们唱首送行的歌，“Only you～”待师父唱完回头一看，四人早已经倒在地上，口吐白沫，昏迷不醒了。

看吧，他们明白了，你们明白了没有？（笑）

文 自由 编 软饼干





游戏操作	
十字键	角色移动
A	拳攻击(连按可以形成连续技)
B	跳跃(连按两次时,蜘蛛侠可在空中荡秋千)
X	必杀技(会消耗下屏必气槽中的能量)
Y	蜘蛛侠为踢腿攻击/绿魔为抓起敌人
L	蜘蛛侠为闪避/绿魔为切换飞行道具种类
R	蜘蛛侠为发射蜘蛛丝/绿魔发射飞行道具

NDS 蜘蛛侠 纽约之战

Spider-Man: Battle for New York

◆Activision◆ACT◆2006年11月14日◆美版
◆1~2人◆自带记忆功能◆512M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄:全年龄

本作是《终极蜘蛛侠》的非正式续作，游戏依旧是讲述蜘蛛侠这位纽约市的传奇英雄惩恶除奸的故事。颇让人感觉意外的是，在游戏一开始居然是控制反面势力的绿魔在街道中进行大肆破坏，以双主角路线来推动游戏让人耳目一新。人物动作比较流畅，只是攻击方式上稍显单调。美式漫画般的游戏画面让人过目不忘，喜欢动作游戏的玩家可以尝试一下。



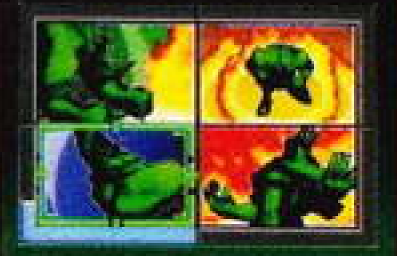


系统简介

本作采取的是横版过关的类型，游戏方式也比较简单，无非就是操纵蜘蛛侠或是绿魔来进行闯关，游戏路线比较单一，只需一路往前走即可顺利到达关底。某些关卡内拥有一些小任务，蜘蛛侠一般都是救人或是消灭匪徒的任务，而绿魔一般都是搞破坏的任务。救人时抱起伤员后，屏幕上会有提示你往那个方向走的提示，看见绿色光圈后就可以把伤员放下了。



左图中的绿色感叹号表示任务目标的大致方位，越接近目标，感叹号就越大。感叹号周围一圈格子是任务时间的表示，去晚了可能就会导致GAME OVER。



下屏的设定简直让人无语，刚开始笔者还以为能用触控笔点击，没想到那四张图片居然是摆设……只有在关卡中通过某些机关时需要利用到下屏幕，感觉比较鸡肋。释放必杀技需要能量才行，而能量一般都是通过击败敌人来获得。

游戏中拥有个人属性的升级系统，在每一关结束后系统会送你4点素质点数，按照个人口味去分配掉这些素质点数。

绿魔	
HEALTH	HP值
DAMAGE	伤害值
AMMO	防御值
HEAT	能量值

蜘蛛侠	
HEALTH	HP值
DAMAGE	攻击力
MAX WEB	蛛丝最大值
WEB HOLD	蛛丝射击范围

简单流程

GOBLIN'S RAMPAGE

进入建筑物后，需要打碎此区域内的13个带有红色标记的酒精灯，然后发射火球使其燃烧，最后从蓝色光圈处通过。

THE NEW KID

按×键抱起市民后需要护送到指定地点(速度要快)，途中的石柱需要按×键扶正(在下屏按箭头方向连续划动即可)。手里抱着伤者时需要按↑+R发射蜘蛛丝才能达高处。

BATTLE ON THE BRIDGE

利用L键可以躲避绿魔的各种攻击。要注

意警察直升机的机枪扫射对敌我双方都有攻击判定，不可掉以轻心。

GREEN ESCAPEE

打坏有红色标志的装置可以开启蓝色光线门，红色光线门处则需要消灭掉一定数量的敌兵才开启。下半段途中注意躲避遥控火炮的攻击，找到控制室消灭一定数量杂兵，最后关掉控制室的仪器。

CHINATOWN RESCUE

干掉人质身边的匪徒即可救出人质，汽车着火的地方需要先破坏消防栓才能灭掉车上的火，再将伤者送到绿色安全地点。被汽车压着的伤者需要先搬开汽车才能救出，方法类似扶石柱。在本关最后还要消灭掉6名匪徒才可前往某处楼顶的吊塔。

CHIMP IN CHINATOWN

对付大猴子的时候要多跳跃来躲避攻击，在它背后按R发射蜘蛛丝来包住他，然后就能任你宰割了。当它爬到墙壁上的时候，要迅速攻击之，不然会很麻烦。

FISK TOWERS

一路解决掉街道上的暴徒，小心地躲过地雷和警戒火炮登上楼顶。进入天花板通风管道找到并关闭电脑（在下屏黄点变为绿色时点击）。将左侧不断出兵的门封住（用触控笔把图案中的线连接起来）后关闭带有红色箭头的仪器。打碎大楼内部的玻璃出去后向上爬，进入室内按老办法关闭电脑和封住门，以此类推。

CLUSTER OF SPIDERS

BOSS会放出自爆机器人（按R键射出蜘蛛丝把机器人击毁），BOSS的飞镖攻击可以按L键轻松躲过，当BOSS飘在空中时可以利用蜘蛛丝把她直接拽下来。

WEST 30TH

按老规矩先去解救一些人质，接着破坏右侧的铁门后找到电闸开关。进入上面的门后将敌人增援点封住。

BIO-WEAPONS IN BROOKLYN

一路打杀，找到并关闭电脑。一直往右重复刚才的步骤，消灭所有敌人从蓝色光圈处通过。

SINISTER SECRETS

本关地形比较复杂，把敌人增兵点都封住，过不去的地方处需要按下特定按钮才行。关闭3个仪器后返回版面一开始处往右走关闭电脑。

CHILDREN OF OZ

先把天花板上的炮筒毁掉，然后封住敌人的增兵口，最后到达蓝色光圈处。

INTERVIEW WITH THE KINGPIN

先将那些敌人增兵口封住，然后就可以安心对付BOSS，注意闪避他的攻击即可。

COLLATERAL DAMAGE

通过右边红门后摧毁四台机器，再根据屏幕上目标方位来找到三个按钮，最后在限定时间内脱出。

STROLL THROUGH MANHATTAN

捣毁两架直升机后，爬楼来到目的地。毁掉一定数量的敌人后左边的房间的门便会打开。

BUSINESS MATTERS

由于附近可以补充到无限的能量，所以把BOSS逼到角落狂按R便可快速搞定。

ARMY OF FREAKS

全灭敌人后，再封住周围的4个出入口即可通过本关。

BATTLE OF THE BULGE

完全血拼的BOSS战，注意要灵活躲避BOSS的冲撞攻击。

BATTERIES NOT INCLUDED

又是一场爽快刺激的BOSS战，多使用躲避技能，掌握BOSS的行动规律即可获得胜利。

S.H.I.E.L.D. ASSAULT

往左一路前行，消灭所有的敌人通过蓝色光圈。接下来还要分别击败两批敌人后找到并关闭仪器。

HUNTING FOR GOBLIN

又是解救人质和消灭敌人的老套路，注意时间的把握，当最后来到蓝色光圈处，便要迎来最终BOSS战了。

BATTLE FOR NEW YORK

场景中的天线塔是可以破坏的，巧妙利用的话可以对绿魔造成不少伤害。利用闪避躲过绿魔的火球，然后攻击其背部。这样可以避免被他抓住。在BOSS临死前会进行强力的全屏幕攻击，利用蛛丝躲避是很好的办法。



文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜

NDS 四眼天鸡 动作天王

Disney's Chicken Little, Ace in Action

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年11月9日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

真是只有想不到，没有做不到。谁知道迪士尼的经典动画片《四眼天鸡》竟然会被BVG公司改编成了一款动作射击游戏。狂汗了一番之后审视一下，本作还是有很多创新的地方，画面也制作得相当有水准，就当是无聊时的休闲小品吧。

鸡，迪士尼还真的是蛮喜欢鸡的啊，不但出了部《小鸡快跑》，又来了个《四眼天鸡》。看来是我们人类吃鸡肉吃多了，对他们过意不去吧，这两部动画都是讲述小鸡翻身的故事。

在西方有一个家喻户晓的故事，想必大家也都有听说过，一只小鸡杞人忧天，老是觉得天要塌下来了，到处乱叫，结果当然没有人理他，就这么忧郁而死了（残念）。《四眼天鸡》就是根据这个“悲剧”故事改编而成的，我们的主角玛德也是一只胆小的鸡，但却总是想要证明自己的能力，在同伴中树立起自己的威信。有一次，这只可怜的小鸡恰巧被橡树果打中。“天塌下来啦！”玛德大叫，这可笑坏了周围的伙伴。为了使自己变得坚强，他主动参加了棒球队，但没想到，这次天是真得塌下来了，而且还有外星人……



大概是动画太恶搞了，谁又能想到游戏本身更恶搞，不但原来主角小鸡玛德的形象只能沦落到在菜单画面露个脸的地位，连游戏的类型也变成了射击动作游戏，要控制三个好伙伴——成年的小鸡玛德、胖胖的乳猪、头不离“水帽”的鱼干，飞上太空打倒入侵的外星人。（晕）而且这三个家伙都是重型装备，武器一操出来，都是带激光的。连人设都和原来的动画大不一样，完全重新绘制过，成了一部纯粹的科幻射击游戏。不得不佩服制作人敢于脱离原作的创新精神，扣地跪拜一下。

全人物及武器介绍

成年版 小鸡玛德

哇塞，谁能想到，我们的玛德变成了这幅强壮的模样（具体请看本作封面），简直是一只肉鸡啊（啊，不好意思，我是说肌肉很多的鸡）。当角色是玛德的时候，游戏是以第三人称视角来进行的。



武器1（普通子弹） 弹药数无限，威力自然是最弱的。

武器2（火焰喷射器） 虽然喷出的火焰是蓝色的，但威力也是不容小看。

武器3（音波弹） 发射会向前辐射开来的声波。

武器4（霰弹） 射程最短，但是威力相当大，使用时候比较危险，不推荐。

角色操作	
十字键	控制人物移动（连续点击两次同方向按键为滚动躲避）
A/B/X/Y	分别向四面射击
L	防御罩
R+A/B/X/Y	分别向四面投掷炸弹
下屏	切换武器

带着潜水帽的鱼干

成年鱼干的样子倒是没什么变化，只是长了点。不过原来动画里的小鱼只是会走路，现在变得会开着火箭飞天了……控制鱼的时候，游戏是以纵向卷轴射击游戏的方式进行的。我们可以玩到卡通版的《雷电》了。

角色操作	
十字键	控制人物移动（快速按两下左或右为空中翻滚）
B/X/R	普通子弹
A/Y	特殊武器攻击
L	防御罩

特殊武器1（导弹） 弹药数量无限，向前垂直发射，威力一般。
特殊武器2（跟踪导弹） 有弹药限制，和导弹威力一样，只是带有跟踪功能。
特殊武器3（霰弹） 威力最小，但能同时向八个方向发射。
特殊武器4（炸弹） 跟踪打击地面单位，一般都是一击就炸。地面单位带有各种弹药补充道具，看到时千万不要错过。

钢铁野兽形态的乳猪

三人中最狠的要数我们的乳猪先生了，不但外貌变得又凶悍又野蛮，两颗大獠牙直冲云天，而且全身是穿着坦克装甲上场，火箭音波漫天飞舞，简直是变形金刚嘛。乳猪的操作基本和玛德一样，只是速度慢许多。还有一点是它的炸弹可以一次性锁定多个敌人。只是硬直时间相当长。武器的设定也和玛德不一样，乳猪的特殊武器是在一串普通子弹中夹带数发，不能单独发射。

角色操作	
十字键	控制人物移动（连续点击两次同方向按键为滚动躲避）
A/B/X/Y	分别向四面射击
L	防御罩
R	锁定敌人后松开为投掷炸弹
下屏	切换特殊武器



特殊武器1（导弹） 无限弹药数量，和鱼干的差不多。
特殊武器2（闪电） 发射带有雷电属性的子弹，可以连续电击敌人。
特殊武器3（激光） 威力很大，但范围相当小的武器。
特殊武器4（声波） 这个声波比玛德的更加实用，发射速度快，推荐下。

在游戏中，击倒敌人或是场景物品就有一定几率获得小鸡道具，共有黄、绿、蓝三种颜色，分别对应1点、2点和3点技能点。这些技能点当然是用来升级的。可升级的数值一共有8个，虽然是全人物共通的，但一周目还是相当难升满。

全技能	
Blaster +1	爆弹威力 +1
Shield +10%	增加防护罩能量 +10%
Blaster +1	爆弹火力范围 +1
Shield +10%	防护罩充电速度 +10%
Armor+10%	武器威力 +10%

全技能	
Blaster+3	爆弹威力 +3
Shield+20%	增加防护罩能量 +20%
Blaster +3	爆弹火力范围 +3
Shield +20%	防护罩充电速度 +20%
Armor+20%	武器威力 +20%

游戏中还有许多辅助道具，比如医药箱（分大小两种，分别补充1格和3格血）、散射道具（在子弹周围增加两排辐射子弹）、毁灭炸弹（全屏敌人瞬间秒杀）和加速道具（增加子弹发射速度）。合理利用这些道具游戏难度就会下降很多，特别是当一大群敌人冲出来的时候，不必要慌张，因为往往附近就会有小当量的毁灭炸弹了。

玛德献给全体地球玩家的演讲

今天，离天塌下来已经过去整整两年了。虽然入侵地球的外星人已经被我们勇敢地打倒了，但是外星的外星人还在，外外星的外星人还在，外外外星的……哦，对不起，那位黄头发的猴子先生请不要乱扔你的棒子。马上，就是此刻过一会儿，我和我的好伙伴即将要飞上蓝蓝的天空，守卫着美丽的地球去了。我在这里给全体地球上的玩家献上这次演讲，以感谢支持我的朋友们，谢谢。

我今天能成为英雄站在这里，即不是偶然的，当然也不是必然的（台下飞上来无数香蕉皮）。迪士尼其实是在给我们反映一种精神，荒谬的事情，并不一定真的不会发生；弱小的生命，也能变得强大，一切皆有可能。我们玩游戏也是一样，虽然现在还没有被其他人所完全认同，但我们坚定地相信自己的选择，相信是美好的！

火箭马上就要起飞了，我的话也讲完了，最后祝愿大家能早日把这款游戏通版，让我早日重返地球，我代表鱼干、乳猪谢谢你们，再见。

文 松开 编 软饼干

PSP 索尼克 竞敌
Sonic Rivals

◆SEGA◆ACT◆2006年11月16日◆美版
◆1～2人◆256KB◆◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄



光环收录

这只永远都在不停奔跑的蓝色刺猬再次出现在大家面前。"Sonic"，这简简单单的五个英文字母，却构成了70～80年代出生的大多数青年的美好回忆。"《索尼克》系列"在掌机平台上也出过许多款作品，但很多都是制作小组进行大幅度改革后的产物。本作是由SEGA当初制作家用机PS2和NGC版的《索尼克 英雄》的原班人马制作。在经过了前几作大刀阔斧的改革后，本作似乎又回归了速度至上的系列原点。漂亮至极的画面配合完全没有拖慢的超快速度感。虽然本作的画面上细看来说还是有点粗糙，但制作小组巧妙地运用了宽屏的优势来处理视点，有效地掩盖画面方面的不足那么，就和笔者来一起见识下这款诚意之作吧！



系统介绍

要想在本作里百战百胜，需要的不只是运气，重要的是一些看似简单，但关系到大体局势的基本操作和机关。那边的看官，看您天灵骨散发一丝灵光，肯定是块玩游戏的料，在下手里正好有一些《起跑入门》、《跳跃入门》、《陷害道具使用法入门》，怎么？不满意？那这里还有《BOSS战必胜攻略》、《隐藏要素收集秘籍》等等……看你我有缘，现在购买，待遇从优，怎么样？饼干兄要不要也来本？给你打个折。啊！饼干兄你拿炸药干嘛？在下不提供换送业务的，呀，别点燃啊，我……我免费服务总可以了吧……

游戏操作	
十字键／滑杆	控制角色行动
START	暂停游戏
△	使用道具（需先得到场景里的道具）
○	冲刺
×	跳跃（连按两次为空中冲刺）
下＋×	起跑时候加速

游戏模式

本作的模式一共有Single Player和Wireless Player两个主要模式。Single Player模式下又拥有故事模式、个人挑战模式、杯赛模式。故事模式和个人挑战模式的内容基本相同，都是使用不同的角色在6个场景、17个关卡中进行挑战。不同之处在于故事模式里加入了些无关紧要的剧情，要注意的是，没在故事模式里开启的关卡不能在个人挑战模式里进行挑战，而杯赛模式则是把17个关卡重新排列后以杯赛的形式进行游戏。

游戏方式

游戏是以一个个关卡来发展流程，只有在上一关卡胜利才能够进入下面一关，每关都有一个对手和你进行比赛。游戏的规则很简单：就是可以使用任何手段，只要比对手先到达终点就能够胜利。金环是游戏里最重要的一个物品，在破关的途中要尽可能多得到分布在关卡内的金环。游戏里，金环就是玩家的生命，一旦身上的金环少于被攻击招式的所需数，角色会原地停留很长一段时间不能行动。能让金环减少的因素有：被杂兵碰到、被对手的攻击类道具命中。另外注意一点：这里所给选择的几名角色的最大速度、加速力和技巧都完全一样，并不存在着什么能力上的差别，因此选用什么角色就是玩家的个人爱好啦。



评价系统

本作在任何模式里都有评价系统，最高为S级别，游戏里影响评价的要素有两个，分别为：过关时间（在画面上方）、过关时候身上所携带的金环数量（显示在左上方）；过关后会根据评价好坏给予玩家卡片，评价越高就能得到在平时很难拿到的卡片。由于游戏的特殊性，因此要拿S级评价只能在过关后所携带的金环数上下手，多注意路上的杂兵，不要被它们碰到而丢失金环是最基本的保证。过关时间方面只要少走弯路都能达到S级评价所需要的最低时间。



道具

既然是非正规的竞速游戏，自然是少不了阻止对手的道具啦，道具分为攻击类道具和辅助类道具。这些道具分布在各大关卡里，有些道具只有在特定的关卡内才能够看到，和金环一样，碰到关卡里的道具就会自动取得。得到道具后，系统会自动把相应的图标在左下的道具拦里显示出来，按动“△”就能够进行使用。

其中攻击类道具的主要用途是阻止对方的行动，达到缩短/拉长两人间的距离，可以依照对手位于玩家的前方/后方进行向前方投抛/原地设置的效果。当然，道具并不是我方的专利，这些道具在地图上同一位置下只会出现一次，也就是先到先得，要是被CPU控制的角色得到并使用，会对我方大大不利的。

攻击类的道具

冰块 效果为释放出一个冰块，除了跳跃外无法躲开，命中后无法行动的自动向前方慢慢滑动，碰到一些地图设施后还是会被其效果影响。

炸弹 以释放角色为中心所进行的全屏性攻击，如果不小心被打中后有段时间内无法进行任何动作，只能在原地等待恢复，命中同一屏幕里的敌人，也能够消灭掉敌人。

毒气 释放出围绕身边的绿色毒雾，被不幸打中的话，会导致混乱而使方向全部左右颠倒，对我方十分麻烦，但对CPU控制的角色似乎没什么影响。无赖的电脑作弊啊……

追踪性雷电 效果和炸弹差不多，但命中范围更加宽广，击中后同样是一段时间内无法动弹。

相比丰富的攻击类道具，辅助类道具就单薄得多，只有一个加速之星。这个道具类似于《超级马里奥》里的无敌星星，使用后角色会有一段大约5秒的无限加速能力，不仅速度大幅度上升，更能进行无敌的冲刺，能破坏掉前

方的一切路障。而使用这个能力攻击到对手的话，可以让对手的金环数直接为0而产生停留，配合5秒的加速可以很大程度地把对手远远地抛在后面。当然，也同样要小心对手使用此类道具，不幸命中的话对我方是毁灭性打击。不知道各位玩家有没有发现，本作电脑作弊的现象还是有的：比如往往相同速度和相同道路下，我方比较难追上对手，而对手却能很快超上来，基本没有对手被我方拉开很长距离的现象发生，因此这里更要注意不要被对手的速度之星命中。和其他攻击性道具不同，对手上升的速度加上我方停留的时间，运气不好的话会被拉开相当长一段距离。（这里倒郁闷了，到底哪个才算攻击性道具……明显速度之星攻守都兼备嘛。）

机关



关卡中到处都分布着机关，机关又分为可操作机关和不可操作机关，可操作机关基本每关卡都有存在，这里重点讲解下可操作机关。

在机关前会有提示，系统会自动在角色的头上冒出提示，需要玩家按○键或者×键。但只有短短的几秒，这里考验的是玩家反应力。这里要注意，如果在角色翻到机关中间（注意，是中间段而不是后段）后再按就没有任何效果。而如果提示玩家按○键的时候按了×键，那么只有三种结果——第1就是被系统强制带到了需要消耗更多时间的路线；第2种就是会被带到有敌人的路线；第三种也是最倒霉的一种，就是被强制掉到陷阱里，需要5秒钟时间才能再次行动……在可操作障碍物里也有提示玩家按“？”的，由于按×键或者○键都可以，这时候就要看看玩家的运气如何了。

浮游装置 后期才出现的可操作障碍物，比前期的更考验反应能力。当碰到浮游装置的时候，选择提示按×键是达到和弹簧一样的高跳效果，而○键则是达到和加速器一样的瞬间加速效果。而“？”提示时候就要考验人品了，因为浮游装置按错的话，十有八九后面等着玩家的是一个巨大悬崖……

弹簧 角色踩踏到上面会被系统自动判定为高空跳跃，但要注意跳跃的横向距离相当短，在空中很难进行左右的位移。要注意的一点是，经过弹簧到达的道路不一定是耗时最短但是最安全的（比如原路可能有些陷阱和杂兵），有时候走原路反而会更快。而后期关卡中经常出现的多连弹簧就需要很高的跳跃技巧了。

跳杆 可以让角色高高跃起的物体，碰到后会自动进行高空跳跃，比弹簧跳得更高但横向距离更加短。经常出现在一些悬崖处，注意跳杆是离墙壁越远的地方弹性越大。

加速器 全部关卡里都存在的障碍物，效果为碰到后有段时间会进行和速度之星一样的加速效果。由于加速关系，往往用于通过后接圆形的外道。这里要注意的就是加速途中没事不要进行跳跃，这样做会使后面的圆形外道由于速度不够而通不过。

蓄力弹簧 第3大关游乐场里才会出现的障碍物，角色碰到后会自动变为球的冲刺状态，这时候需要玩家进行连打×键进行蓄力，之后弹簧会把角色打到高空中。注意连打×键进行蓄力的速度越快，所需要的时间也越短。

BOSS战法

流程方面由于没有什么难点，主要就是靠各位玩家的反应能力和对关卡的熟悉程度，BOSS战里有一些战斗会看到本关的对手也在同一场景里和玩家一起攻击BOSS，但别天真地以为他们是来帮助玩家的——这里还是进行着竞赛，只不过换为看谁先击破BOSS罢了，而有的BOSS战里，这些对手还是很有用的：比如可以拿来做跳板，来个两段跳达到攻击高处BOSS的目的。

ZONE 1 机械乌龟

蛋头博士怎么就老做些无聊的垃圾产品呢？作为第1关卡的BOSS，这只机械乌龟的实力可谓弱到极点。只需要攻击到6次就能取得胜利。平时只需要一边不停奔跑再一边收集道路里的金环来稳定HP和过关评价需要的最低金环，BOSS的攻击方式只有扫尾巴，很好躲避，平时还是小心对手比较好。当BOSS的弱点——头部伸长出现在跑道的时候，建议先攻击对手免的干扰到自己，再借力跳跃命中其弱点。来回6次即可过关。



ZONE 2 机械鸟

蛋头博士终于聪明了一些，知道利用场景的优势来进行战斗——本战的关卡很麻烦，我们无法直接攻击到飞在空中的BOSS，只能不断跳跃到最高的一层里等待BOSS下来才可以攻击到，BOSS一般是攻击完后会自动下降飞行高度。一共要命中头部6次才能结束战斗。这里的场景都是由木头组成，BOSS的攻击不会直接造成角色的伤害，但其冰属性的攻击可以把木头冻住，角色踩到上面会因为太滑而无法停止行动直接掉落悬崖；火属性攻击能把木头烧小，在上面很难进行控制。而注意在木头上要是被对手攻击也会掉落到悬崖里。出来时金环数会变成0，因此不要把容易得到的金环一下吃光，这点请特别注意。

ZONE 4 机械犬

可怜的蛋头博士由于经费问题，在ZONE 3里并没有制造出BOSS来阻止玩家。而沉默了一关后的博士制造出了个比较麻烦的机器人。本关和ZONE 1的BOSS战场景比较相似，但由于在冰天雪地里战斗，本来就很快的速度加上地滑，让角色有点难控制。BOSS的攻击方式为带有追踪性的冰箭攻击和地震攻击。冰箭攻击很难躲避，这里建议使用一个阴招——尽量靠近对手，待BOSS发出攻击后马上利用对手做弹跳板跑离即可。而地震就是BOSS要从地下出现的预兆了，事先跳跃就能完全没事。反击方面比较麻烦，需要一边躲避BOSS的攻击一边跳跃到BOSS的爪子上，这时候才能攻击到出现的驾驶舱。当然，利用可怜的“职业跳板”也能达到相同的目的。

ZONE 5 导弹猩猩

这里不得不质疑下蛋头博士的审美观点了，博士您要做个头像留在自己家里欣赏也就算了，拿出来吓人就不对了。何况这么大的一个物体，要在现在房地产紧张的时候占多大面积啊……这个BOSS比较麻烦，平时它会不停发射导弹来干扰，平时我们同样什么都做不了，只能不断积累金环为以后的战斗做准备。当位于BOSS头部的驾驶舱飞出来时候才是攻击的好时机，同时小心地上的电流，旁边也有机械Sonic过来代替对手捣乱，同样利用场景来攻击驾驶舱6次就能解决BOSS。需要注意的是本战限制时间有点紧，看准驾驶舱出现的时刻，只要能全部命中就能安全过关了。

最终ZONE 宇宙列车

这关的BOSS战和其他关卡不同，光场景就是一个横向的版面，时间限制为1分钟。车厢炮台就是弱点，需要一一破坏掉才能前往下一节车厢。一共要攻击8次才能胜利。这关里前进时候的机关相当多，一不小心就会被冰块冻住，被火烧掉金环，这里建议一个技巧——破关中一直使用空中冲刺快速到达车厢的弱点处击破之。攻击一次后，系统会强制的把角色拉回起点，用同样的方式再次攻击炮台就能进入到下一节车厢。途中有机械的Sonic捣乱，出现后立刻解决比较好，不然后面会比较麻烦。消灭3节车厢就能来到蛋头博士的主驾驶室，用相同方法对付他就能迎来最后的通关结局。

关于通关后的收集

通关后可以得到玩家选用角色的相应皮肤，在系统设定里就能够更换。而卡片内容只要使用不同角色以S级评价通关就可以全部收集到。



文 小超 编 米格

NDS软件新闻

小超：不知不觉中，还有一个月就到春节了。很多读者也都在备战期末考试吧？先祝大家能考出个好成绩哦。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

实用软件

MoonShell新版推出 推荐

NDS用多媒体软件MoonShell于2006年末、2007年初1月初连续推出了V1.6 beta、beta 2、beta 3、beta 4、beta 5以及V1.6 final beta、beta2、beta3、beta4等多个版本。新版支持了R4、EZ5等新一代Slot1烧录卡，将/shell文件夹改名为/moonshl，将global.ini改名为moonshl.ini，避免了与采用外存储内核烧录卡无法共存的问题。新版本还修正了内存与DPG视频解码冲突的错误。另外，TG777网站提供的最新NDS电影也都采用了DPG 2.0编码格式，各位还在使用旧版本MoonShell的玩家还是赶快升级吧！



IdeaS新版发布 推荐

已经整整9个月没有消息的电脑端NDS模拟器IdeaS于1月3日推出了V1.0.0.9版。新版修正材质贴图管理方面的错误，并加入了Debug对话框。在游戏模拟兼容性方面，新版并没有太大的提高，看来作者还要加油才是。



Virtual Game Maker新版公开

NDS用的游戏自制软件Virtual Game Maker于2006年末推出了V1.03版。新版本修正了英雄角色移动速度过快、屏幕上有很多怪兽时级别超过最终BOSS以及商店购物等错误，加入了跳过制作人员名单的功能，增加了繁体中文、简体中文Readme文件。



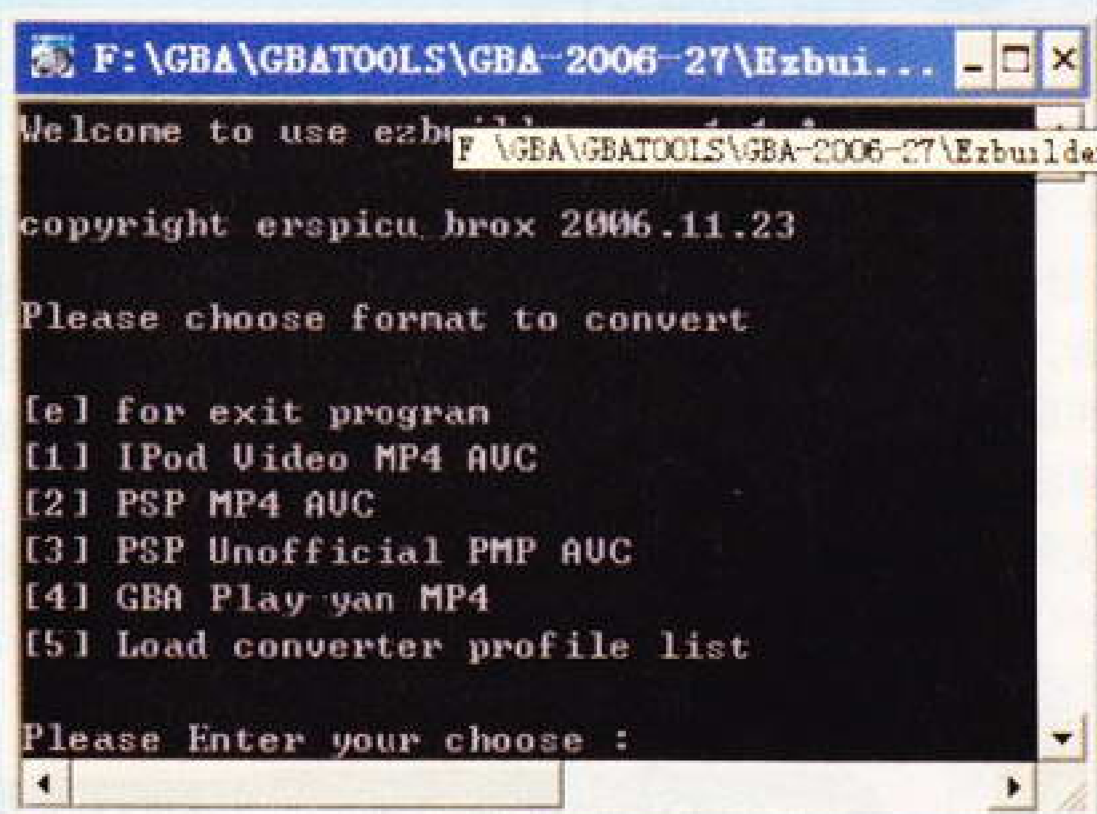
NitroTracker新版推出

NDS上的作曲软件NitroTracker于1月6日推出V0.3版。新版加入了对DSMIDIWiFi软件的支持，并且能够设定歌曲播放的位置，在文件选择中还能预览WAV格式的音频文件，加入了暂停和重新开始以及重启NDS的功能。



EzBuilder新版公开

由Erspicu_brox制作的掌机视频转换软件EzBuilder于2006年12月末推出Final SpBeta5、Final SpBeta6两个新版。Final SpBeta5版增加了ffmpeg quantizer方式的转档选择，在dgp.ini文件中新增mpeg1_encoder与ffmpeg_quantizer的设置选项；加入mencoder的超级品质转换方式，video_quality可以设置成video_quality=max_extra，这样转出的视频文件容量比较小，画质也有所提升，但是转换时间会大幅延长；添加NDS高音质32768 samplerate方式，能够使用audio_samplerate=32768参数开启NDS高音质方式。Final SpBeta6则修正了avisynth的avs使用语法，解决了采用32768音效取样率选项时造成RM、RMVB格式视频转换失败的错误。



EzBuilder能够将RM、AVI等格式的视频转换为NDS用DPG格式、PSP用PMP AVC格式、IPod用MP4格式，功能可谓十分强悍。值得一提的是，新版本的EzBuilder还支持DPG2的转换。DPG2采用帧索引技术，相比较于DPG1，DPG2视频的清晰度更好、流畅度更高。不过DPG2需要MoonShell V1.5 Beta2以上版本才能播放。喜欢用掌机看电影的朋友可以关注一下EzBuilder，软件下载地址为http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=318266&page=1。

玩过《勇者斗恶龙 怪兽统领者》后，顿时很期待NDS上的DQ9。回想NDS发售的两年来，的确有很多游戏给人留下了深刻的印象。而在2007年，任天堂的精品游戏理念还将继续下去。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/57/nds57.zip，另外感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

烧录卡新闻站

文 小超
编 米格

小超：临近年末，很多烧录卡厂商都推出了优惠活动，除了降价外，有些产品还会有赠品相送。近期想购入烧录卡的朋友，快快行动吧。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3新版软件、内核发布

Gbalpha于2006年12月31日发布了M3用电脑端烧录软件Game Manager V31版。新版解决《成人常识力锻炼DS》、《托尼·霍克滑板 高山急降》、《快乐周年庆》、《百人一首 时雨殿》、《弹唱DS 吉他》等游戏不能正常运行的问题，新版本已经可以使用快速载入模式正常进行游戏了；解决了《星球大战 致命联盟》只能使用完全载入模式运行的问题，新版可以使用快速载入模式游戏；更新一指通智能库，第783号之前的所有NDS ROM均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

另外，G6用U-DISK Manager烧录软件于同日推出V4.6d版，改进的地方与M3 Game Manager V31版相同。M3用内核也推出V4.72版，对NDS游戏DoFAT引擎进行了升级，配合Game Manager V31或以上版本能够实现更好的游戏兼容性。针对于最近Moonshell推出的新版，Gbalpha还在2006年12月31日推出能够运行于G6和新品M3 DS Simply的Moonshell V1.6 final beta版，用户可以直接下载并拷贝到烧录卡中使用。



M3DS Simply仅在网络邮购



M3DS Simply中文版在1月份初首发上市虽然准备了充足的货源，但是由于国外市场的巨大需求量和较高的售价所获得的利润，使得电影卡销售部门的高层们不得不决定把首批生产的大部分产品都销售到了海外市场。因而，国内M3DS Simply虽然有发售消息公布，却看不到市场上有多少店面销售。想立刻得到此产品的玩家只能够通过官方网站www.gbalpha.com来邮购，据悉此问题要等到1月底第二次出货时才能得到缓解和解决，到时你才能看到零售店有M3DS S出售。

M3DS Simply新版本内核软件1.01发布

Gbalpha小组近日发布了M3DSS最新版本内核，新版本加入了DIY皮肤功能，可以让玩家自己装扮M3DSS主截面。你只需要将自己制作的素材图片放置在microSD卡的_system_文件夹下，并替换掉相应图片即可。里面的四个文

件logo.bmp、icons.bmp、bckgrd_1.bmp和bckgrd_2.bmp四个文件分别为开机后的上屏背景、下屏背景和文件目录上屏背景、下屏背景，图片必须是8位或24位的.bmp格式文件，大小必须是256×192像素！

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SC DS新版内核即将发布

SC技术小组最近正在开发新一代烧录卡SC DS的新内核，并且将在近日对外发布。新版本内核将会在游戏兼容性上有大幅提升，而实现兼容性提升的核心技术则是将原PC端转换软件向SC DS内核做出移植，使游戏Clean ROM在运行时就能进行动态补丁修正，有些类似于R4的内核打补方式。



新版内核功能官方介绍如下：

内核内置实时补丁模式，类似R4的内核打补丁；

除了拥有标准模式，超级模式，增加实时补丁这种第三模式；

实时补丁模式将支持Clean ROM无需转换支持复位、存档脱离电池直写闪存、支持任意闪存卡（解决挑卡问题）。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZ5源码公开

EZFlash于2006年12月28日公开了EZ5烧录卡V1.31版内核源代码。源代码包内包括除游戏启动模块外的所有基于GPL的Moonshell 1.51源代码，以及EZ小组对其做的界面上的修改和一些优化。任何人都可以基于这个源代码做出自己的修改和编译版本。同日，EZFlash还公布了EZ5 FAT IO LIB源代码，自制软件作者可以通过这个代码对软件进行更新或重新编译，让软件能够在EZ5上面正常存取TF卡内的文件。



EZ5更新存档列表

EZFlash小组于1月5日更新了游戏存档列表，至完稿之日，最新的存档列表已经支持到ROM编号为0799的NDS游戏，下载后解压缩，将得到的ezsave.lst文件直接放置在microSD卡的shell目录下替换原文件即可使用。

EZ4更新MoonShell内核



EZFlash小组在推出EZ5的MoonShell内核后，正在赶工为EZ4制作基于MoonShell软件架构的全新内核，新内核将会像EZ5一样，将主程序刷新在卡带芯片上，而将内核界面文件放置在外存储卡上。由于采用MoonShell作为内核框架，因此新版本内核将直接支持播放DPG格式视频、MP3音频和打开BMP/JPG等格式图片的功能。

R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com



R4DS新内核发布

R4小组于1月5日发布烧录卡新秀R4DS用内核V1.05版。新内核支持用户自定义皮肤，在只显示游戏模式内屏蔽了shell、moonshell目录和_system、_ds_mshl.nds文件，增加了对应NDSL的四级亮度调节。1月6日R4小组还发布了适用于R4DS的漫画软件ImgView V0.6版。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard发布更新文件

AceKard开发小组于2006年底发布AceKard电脑端烧录软件用Akbmp.dll文件，修正了部分图片转换错误。AceKard用英文版烧录软件AceKardManagerV1.03也于1月4日推出。另外，官方于1月1日发布新的存档列表文件Savelist.bin，将ROM更新到第0799号，并将第0709号ROM的存档空间修改为64k。



Ewin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn



Ewin2烧录软件公布新版

EWin于2006年12月末公布Ewin2用电脑端烧录软件V1.3(1224)版。新版软件增加了对《托尼·霍克滑板 高山急降》游戏的支持，并修正了《任天狗》汉化版不能运行的问题。

N-Card

厂商网站：http://www.usb11.com

N-Card新软件公开

DSGBA于2006年末发布N-Card用烧录软件OS V22版。OS V22版菜单采用全新引导代码，支持了ROM文件中文信息显示，加入了存档信息开机提示功能。与之对应的3DWin烧录软件也进行了更新，推出V1.22d版，新版在传输游戏中NDS上屏幕会自动关

闭，加入SAV文件备份日期以及对游戏中文名的支持，修正了“最”、“刀”等字符的错误。新版还在dssystem文件夹内加入global.ini配置文件，用户可以通过编辑此文件选择菜单字体颜色以及增加强制开机备份功能。

为方便用户操作，DSGBA于1月2日发布了适用于2G至8G容量烧录卡用户的OS操作系统至3DWin系统傻瓜升级程序。用户只要将下载的文件拷贝到烧录卡中运行，NDS会自动进入安全模式，然后根据提示按A键就会进行系统升级。接着用户再进入火线联机模式，通过电脑端烧录软件复制系统文件到新出现的移动盘上，即可完成从OS到3DWin V1.22版的升级过程。

N-Card正式上市

不知大家还对曾经露过一小面NDS烧录卡DSGBA有没有印象，实际上N-Card就是DSGBA改进型号。N-Card同样为NDS原卡大小的烧录卡，内置引导功能。不过，N-Card没有采用时下流行的存储卡设计，而采用了内置闪存。N-Card 内置的高速NAND闪存，能够保证游戏的运行速度。N-Card的闪存为FAT格式，是真正支持Clean ROM的产品，可以在Windows下直接将ROM拷贝进去。目前出货的N-Card有三种，128MB的售价为168元，512MB售价为299元，1GB售价为399元。另外厂商预备近期会推出支持USB 2.0传输协议的新卡，4GB容量的卡也会上市。



Ninjapass

厂商网站：http://www.ninjapass.com

Ninjapass Evolution X9发布

Ninjapass Media Launcher的改进型烧录卡Ninjapass Evolution X9也于12月份正式发布。Ninjapass Evolution X9体积和NDS原卡一样大小，也内置了引导功能，并支持MicroSD卡扩展。用户可以将NDS ROM直接拷贝到MicroSD卡中，无需通过烧录软件。另外厂商还表示，Ninjapass Evolution X9以后会发布多语言操作系统，并可以使用无线网络传输文件。Ninjapass Evolution X9的售价较高，为49.99美元，估计在国内不会有市场。





Slot1烧录卡综评 Vol.2

文 ZinniaSun 编 米格

新品烧录卡陆续登场

——M3DSS、N-Card 火速评测

SP评测室

在上一辑中，我们对EZ5、SC DS以及R4三块烧录卡做了系统的评测，并进行了一个全面的横向对比。作为本次烧录卡大战正式拉响后的第一波冲击，三款烧录卡对市场造成的影响无疑比AceKard一军突起时要大得多。笔者也经常听周围的朋友打探有关这些烧录卡的最新情况。而在我们综评Vol.1即将完成之际，国内烧录卡大厂Gbalpha终于推出了其最新产品M3 DS Simple，并将在不久后推出高端产品M3 DS Real版。而同时笔者也收到了本次烧录卡大战的鼻祖卡——N-Card，在本辑内容中，我们就将为大家评测这两款Slot 1端烧录卡。

M3 DS Simple

售价：198元

老实说，虽然在拿到M3 DS Simple(以下简称M3DSS)之前就听到不少传闻。等M3DSS真正拿到手里，还是被寒到了。除了包装和贴纸。产品从外形、附送品到硬件设计甚至售价都与R4完全相同。向厂商一番询问才得知，原来R4本身就是M3DSS的设计原型，而且同出自Gbalpha小组之手，之所以分为两款产品上市，首先是考虑到原先产品软件不成熟但又要抢占市场，因此通过代理OEM推出了R4，独立出这样一个全新品牌；其次，M3DSS在内核更新方面将会由M3制作小组维护，而在未来将会与R4产品走两条道路。究竟R4与M3DSS存在多少差异？下面我们就一起来看看吧。

外观篇



▲M3DSS包装设计得非常别致，很有欧美周边产品的风范。

M3DSS打着游戏、健身两不误的广告口号于1月初从网络登陆国内市场。打着运动的旗号的M3DSS这次在包装设计上的确下了不少功夫，包装一改M3系列的纸盒包装，而采用塑料立式包装，绘制的图案仿佛两支手将M3托起一般，看上去的确很有运动的味道。打开外部的塑料壳，里面放置的包括M3DSS卡片一块、microSD直插读卡器一个、运动型卡片便携保护盒一个以及驱动光盘一张。卡片保护盒与R4所赠送的产品从色彩到外观完全一样，也是粉蓝色底色、外带挂扣。M3DSS卡片同样与R4是一套模具开出来的，microSD插槽设计在卡片顶部，通过一个螺丝固定，贴纸采用了与外包装相同的LOGO，看上去还是很时尚的。



▲附赠的产品也与R4完全相同。

使用篇

M3的使用非常简单，直接支持Clean ROM，采用内核自动打存档补丁的技术，将游戏存档直接写在了microSD卡上，所有这些都是由卡带自动完成，绝对的傻瓜级操作。它同样采用了基于MoonShell系统开发的引导程序，并且所有内核程序数据都是存储在microSD卡上。可以说除了界面以外，所有使用方法都与R4完全相同。不过由于厂商针对两款产品的硬件专门做了保护，因此M3DSS和R4的内核主程序还是不能通用的。M3DSS 1.0版内核及存档


▲M3DSS界面制作得与产品包装风格相仿，但功能与R4也完全一样。

转换、ROM剪裁、MoonShell等软件都收录在光盘中，并且还在里面放置了Word文档的详细使用说明，便于初次接触烧录卡的玩家使用。

在首次使用M3DSS时，玩家只需直接将光盘中的system v1.00文件夹下所有内容拷贝到microSD卡根目录下即可。然后再将想要玩的Clean ROM也复制到microSD卡下，M3DSS支持对文件夹的识别，因此玩家还可以在microSD卡上创建文件夹来分类管理ROM。

拷贝工作完成后开启NDS，就能看到M3DSS的主界面。除了整个背景以及LOGO更换为M3DSS的以外，所有功能均与R4相同，这里我们就不再赘述。感兴趣的玩家不妨看看上辑《掌机王SP》的R4评测部分。

总评


▲运行《噗哟噗哟》的游戏画面。

M3DSS最新内核1.01版已经发布，其更新部分与R4 1.05版完全相同，加入了自定义界面皮肤的功能。M3DSS与R4看来短期内都将捆在一起更新内核了。不过凭借M3系列在玩家中的名望，普及起来应该要比R4快得多。还是让我们期待M3 DS Real能早日到来吧。

N-Card

售价：299元



N-Card名称的由来，实际上是指由NandFlash作为存储芯片的烧录卡。这种卡由于采用了与NDS正版卡相同的存储芯片，因此在硬件设计上可以说与正版NDS卡片最为接近。这款卡片最初由DSGBA在半年前左右就已经完成了开发工作，并在市面上以D版NDS游戏的角色低调登陆市场。而后DSGBA又将技术转让给多家烧录卡厂商，而现在正式上市的N-Card则是DSGBA授权由NDSBBS负责网络总代理的，据说DSLinker等数款烧录卡也同样出自DSGBA之手。



▲容量高达8Gb的DSLinker其实也是DSGBA原始版的衍生物。

N-Card正式上市

不知大家还对曾经露过一小面NDS烧录卡DSGBA有没有印象，实际上N-Card就是DSGBA改进型号。N-Card同样为NDS原卡大小的烧录卡，内置引导功能。不过，N-Card没有采用时下流行的存储卡设计，而采用了内置闪存。N-Card 内置的高速NAND闪存，能够保证游戏的运行速度。N-Card的闪存为FAT格式，是真正支持Clean ROM的产品，可以在Windows下直接将ROM拷贝进去。目前出货的N-Card有三种，128MB的售价为168元，512MB售价为299元，1GB售价为399元。另外厂商预备近期会推出支持USB 2.0传输协议的新卡，4GB容量的卡也会上市。

外观篇



▲N-Card的包装倒是有三分古旧的感觉，总让人想到GBA时代的烧录卡。

N-Card的包装采用长方形纸盒，但硬度比较高，用手轻微按压不会出现变形，应该可以承受长途运输中的颠簸。包装盒正面中央是硕大的N-Card烧录卡的特写，右下方红色的N-Card字样非常醒目。厂商的徽标DSGBA则印在左上方，金黄的颜色，有点像某阿拉伯电视台的台标。N-Card包装盒的侧面比较奇怪，其中一边印有Micro

SD标志，难道N-Card还有支持TF卡的产品吗？但盒子另一面则有128MB、512MB、1Gb容量标记。目前市面上已经有1Gb、2Gb、4Gb等多款产品，笔者收到的是1Gb容量的卡带，相当于电脑容量的128MB，但厂方出货时并没有在在侧面标注容量。N-Card的包装盒采用上翻型设计，很难容易打开。包装内有N-Card一块，USB传输线一条，还有一块火线烧录器。


▲火线烧录器采用GBA真卡大小，插在NDSL上实在不怎么好看。

N-Card卡带体积同NDS正版卡差不多，只是要略微厚一点，相信这也是大多数Slot1烧录卡的通性，但NDS卡槽仍旧很顺畅。目前出货的N-Card均为白色外壳，但卡正面的贴纸却有多种颜色。卡带外壳做得比较精致，毛边现象并不明显，缝隙结合的也很紧密。因为N-Card没有TF卡插槽，所以在外观上看，更像NDS正版卡。撕开N-Card正面的贴纸，会看到卡带中央是镂空的，露出了集成块，不过这集成块突出并不是很厉害，对外观影响不大。包装内附带的火线烧录器是烧录游戏使用的必须设备，外形同GBA卡带，但做工相比N-Card要粗糙一些。

硬件篇

N-Card内置引导，无论你是NDS、NDSL还是IDS、IDSL，以及有没有刷过Flashme，均能直接使用N-Card运行NDS游戏。N-Card在存档方面采用SRAM电池记录的方式和掉电保护的设计。同时，N-Card是Slot1烧录卡中首款采用电池记录方式的产品。但这里N-Card使用的并不是普通的电池或者充电电池，而是法拉电容。与充电电池相比，法拉电容的寿命更长，达到百万次，而充电电池只有500至1000次。N-Card分为单卡模式和合卡模式两种运行模式。无论使用哪种模式，游戏中存储时，存档会保存在法拉电容中。玩家也可以将存档通过电脑端烧录软件备份到硬盘中。而在合卡模式中，当用户下次打开NDS时，N-Card引导程序会自动将存档保存到NandFlash芯片上。

黄金电容每隔15至20天左右需要进行充电以维持存档数据，但这个充电时间很短，只有1至2秒。用户操作也非常简便，只要将N-Card插入NDS，开机稍等一会再关机，即可完成充电过程。这里提醒一下各位用户，如果长时间不使用N-Card，一定要隔一段时间就打开NDS，对电容充电，否则辛苦得来的存档可能会消失。如果使用合卡模式，游戏记忆关机后，最好再打开NDS一次，让引导程序能对刚才存储的记忆进行自动备份，做到万无一失。

使用篇

由于没有采用TF卡，所以N-Card的使用方法比较特别。我们需要通过火线烧录器对N-Card内存进行读取操作。烧录游戏时，需要先将火线烧录器插入到GBA卡槽，将N-Card插入到NDS卡槽，将火线烧录器通过赠送的USB线与电脑相连接。接着打开NDS，调节到Manual Mode模式，进入NDS主界面后，选择运行N-Card卡带，然后才能进行游戏烧录。N-Card的烧录方式有些繁琐，同时需要NDS和烧录器，远远不如直接将TF卡插入到读卡器中那么简便。不过也有一个小优点，那就是N-Card卡不必从NDS中拔出来了，可谓有得有失吧。其实N-Card还有一种脱机烧录器，可以直接脱离NDS使用。用户将N-Card插到脱机烧录器上，然后再将脱机烧录器插到电脑USB接口，即可烧录游戏。但据说脱机烧录器的成本要高一些，所以现在的产品配备了成本更低的火线烧录器，而脱机烧录器只是配备给了部分经销商。

笔者收到的是USB1.1接口的产品，实际使用中传输游戏非常缓慢。大约128MB的游戏ROM会耗费4分钟左右的时间，如此慢的速度着实让人不能忍受。不过从官方得到的消息，新产品中已经支持USB 2.0传输协议，大大加快了游戏写入速度。

N-Card有两种模式，分别是OS模式和3DWin模式。OS模式下，必须通过烧录软件才能将游戏ROM拷贝到N-Card内存中。此模式中，电脑无法识别N-Card的闪存。而在3DWin模式下，我们可以将N-Card闪存格式化为FAT格式。Windows系统会将N-Card识别为一块移

动硬盘，我们能够直接把NDS游戏ROM粘贴到N-Card闪存中。也就是说，在3DWin模式下，N-Card才是一块真正的"三免"烧录卡。

OS模式使用的电脑端烧录软件名为N-OS，是一款绿色软件，无需安装。N-OS的界面简洁，将N-Card连接后，能从N-OS上直观看到卡带剩余容量，以及现有游戏列表。点击添加按钮可以添加游戏ROM，点击格式化会格式化N-Card闪存，另外还能对游戏ROM进行减肥以及选择单卡或者合卡模式。点击烧录按钮后，软件开始对游戏进行写入操作。OS最大的好处是支持ROM体积缩减，更适合小容量的N-Card。对此官方的建议是，如果为4Gb以下的卡，建议用OS模式；如果是4Gb以上的卡建议用3DWin模式。



▲N-Card的OS模式烧录转换软件界面十分简洁。

当然对用户来说，还是3DWin模式更加方便。3DWin模式支持Clean ROM的直接拷贝，用户可以建立子目录，但无论哪种模式对游戏的兼容性都是一样的。在3DWin模式下，游戏会以3D图标的方式显示在下屏，上屏显示游戏名称、容量、记忆格式等信息。虽然图标看起来很具立体感，但丑陋了一点，希望以后厂商能推出更加美观的界面。具体操作时，我们用方向键移动光标，按A键运行游戏。如果游戏过多，会分为多个页面显示，按L、R键翻页。比较体贴的是，N-Card支持触摸屏操作，用户能够直接点击图标运行游戏，点击上、下箭头进行翻页。N-Card内预置了部分游戏的存档数据，引导程序会自动为游戏匹配合适的存档空间。如果遇到没有内置数据的新游戏，我们可以通过按SELECT键和十字方向键的左、右来选择记忆格式。



▲3D模式下N-Card的软件界面非常独特，游戏、自制软件图标都采用3D立方体表示。

用户可以在OS和3DWin两种模式之间任意切换。首先说说将3DWin模式转换为OS模式的方法。将N-Card连接到电脑后，进入NDS主菜单，选择N-Card图标后按住L、R以及方向键的上，然后不松手的情况下按A和B键，直到NDS下屏出现红字USB SAFE BOOT BLOCK（ADDR5）。在OS软件包内有Up_DS_1G_128、Up_DS_4G_128、Up_DS_8G_128三个目录，根据自己的卡带容量，选择相应目录，并执行目录内的burn.bat批处理文件，稍后OS模式转换成功。然后在电脑上用N-OS将卡带格式化一下，即可正常烧录游戏了。之前，OS升级到3DWin模式也是非常麻烦，现在官方推出了傻瓜升级包，简便了很多。只要用户将升级文件拷贝到烧录卡中，运行即可进入升级模式，按A键确认升级。

由于磁盘接口的问题，N-Card刚开始并不支持多媒体软件MoonShell。不过官方现在已经推出了改版的MoonShell，能正常在N-Card上运行。听音乐、看视频以及阅读电子书、浏览图片等功能均正常。除了MoonShell以外，官方还推出了改版后的PDA软件DSOrganize。

总结

因为支持CleanROM，所以N-Card对游戏的兼容性非常高，几乎达到了100%。像《生化危机 死寂》的开关门、《恶魔城 苍月的十字架》的片头动画都没有拖慢现象，看来N-Card所采用的NandFlash芯片读取速度还是很高的。老大难游戏《口袋妖怪 冲刺》、《终极蜘蛛侠》都能正常运行，没有出现白屏、死机现象。最新的NDS游戏《勇者斗恶龙 怪兽统领者》、《麻将霸王DS 特别版》、《与仓鼠生活吧》等也都能流畅运行。神游出品的《触摸！耀西》等四款iDS中文游戏以及《最终幻想 III》、《风雨传说》汉化版运行没有问题。另外，N-Card支持同GBA游戏互动，可以使用GBA卡槽的第三方设备，包括振动包、网络浏览器内存扩展卡等。

从上面的评测看来，N-Card的确是最近出品的比较完美的烧录卡，在功能上比起SCDS也毫不逊色。支持Clean ROM、FAT格式，让游戏兼容性大幅度提高，也让玩家操作更加方便。还有，N-Card在价格上也很具优势，SCDS的售价为299元，如果购买512MB的TF卡还要再加上100元，而N-Card 512MB版仅为299元。可见，比起采用TF卡的产品，N-Card的性价比还是很高的。最近厂商还要推出内置32Gb闪存的产品，喜欢大容量的玩家要注意了哦。

Ewin 震动卡评测报告

SP评测室

文 寰仔 编 米格

提起Ewin，这个在GBA烧录时代后期迈入市场的厂商，在跨入NDS的新时代后，凭借技术研发小组的实力终于走上主流烧录卡的舞台。在Ewin3即将到来前，Ewin小组又为我们献上了一款全新产品——Ewin震动卡。这款震动卡并不是一款烧录卡，而是标准的NDS扩展卡，通过它，你可以领略到NDS震动游戏的乐趣。下面就来让我们看看这款产品的详细信息吧！

震动卡简介

2005年10月，随着《银河战士Prime 弹珠台》的推出，任天堂终于发布了他们的首款扩展卡——NDS震动卡。之后随着NDSL的发布，震动卡也推出了NDSL防尘卡大小的版本。官方震动卡在震动手感和幅度上自然是把握得非常好，双震动马达、8位可调节振幅可以让你感受左右细微的震动差别。有了它，你可以在玩弹珠台时感受到各种不同的震动，大大增加了游戏的代入感。据笔者所知，目前共有14款NDS游戏支持震动功能（文末附表列出）。

早在近三个月前，SC就公布了旗下烧录卡的震动版，开辟了烧录卡厂商首次为NDS制作具有附属功能烧录卡的先河。但由于SC震动版并没有采用任天堂官方的数据接口，因此要想使用这块卡的振动功能，就必须通过软件转换或对官方支持震动的游戏打补丁来修正数据接口，激活振动功能。由于厂商对于支持震动的游戏转换补丁制作一直没跟上，再加上这款震动卡单震动、硬手感的不成熟效果，因此它的震动功能并没有在市场上造成太大反响，反而它作为烧录卡的性能却比系列前几款有不少提高，引起了一些关注。

Ewin震动卡

介绍

12月中旬，Ewin震动卡低调上市，厂商的官方网站并没有更新这款产品的详细信息，但《掌机王SP》、Levelup等国内游戏界知名媒体还是在第一时间拿到了厂商提供的成品。它仿照任天堂官方震动卡设计，可以配合NDS正版卡以及大部分Slot1端口烧录卡实现支持震动游戏中的震动功能。下面就让我们来看看这款产品的使用效果究竟如何吧。



▲放在塑料支架上的Ewin震动卡。

硬件篇

Ewin震动卡的包装精致简单，采用白色纸盒、全英文包装，正面印着卡带外形以及大大的“RUMBLE PAK字样”。产品共有5种可选颜色，分别是白、黑、冰蓝、粉、深蓝，与NDSL几款主机颜色相同。打开包装后，简单的透明塑料支架上放着的就是震动卡了。



▲Ewin震动卡包装设计简单精美。

首先取出卡带观摩一番，这款震动卡在外形上几乎与官方NDSL震动卡完全相同，模具



▲卡带外壳质量很高，几乎能与官方震动卡媲美。

制作得非常精细，而且表面该打光、该磨砂的部分都处理的十分完美，材料上色也非常均匀，绝对有着不亚于官方卡带的质量。卡带正面贴纸设计也很精美，贴在上面很有整体感，与官方震动卡风格相符。

旋开卡带背面左上方的螺丝，就能脱去他的外衣，看到里面的PCBA印刷电路了。卡带整个电路设计得非常简单，除了一个控制芯片外，就剩中间用凝胶粘在卡壳上的专用小型震动马达，通过非对称飞轮的高速转动来实现震动的效果，根据电流大小不同可以实现分级震动，但单马达设计自然不能像官方双马达震动卡那样感受左右震动的不同。

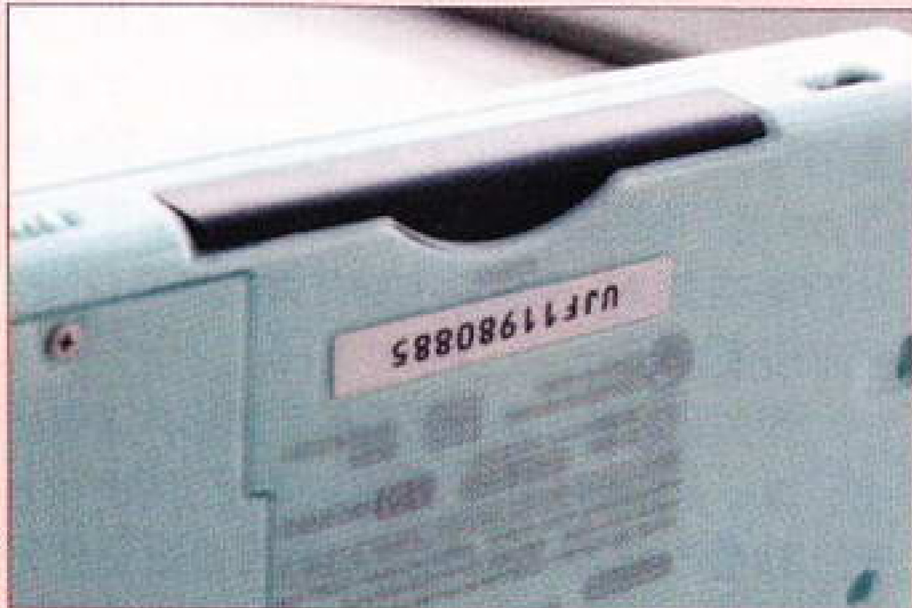


▲脱去卡带外衣后看到的是简单的印刷电路设计。

测试篇

由于这款震动卡采用了与任天堂官方震动卡相同的控制指令，因此要想使用它的震动功能是无需对游戏数据进行修改的。最简单的方法就是配合支持震动游戏的正版卡使用，在插好震动卡后打开NDSL主机进入游戏即可。在打开NDSL主机的一刹那震动卡会首先震动一下。进入游戏后就可以感受到震动的乐趣了。另外这款产品并不支持热拔插，玩家必须在进入游戏前插好震动卡。

当然，除了配合正版卡外，使用其他Slot1接口烧录卡也是可以正常使用的。经笔者测试，R4、EZ5、SC DS、AceKard、DSLink等采用NDS卡片接口的烧录卡都能配合Ewin震动卡使用。当然，采用标准控制接口的Ewin震动卡并不需要像SC震动卡那样对ROM进行特殊的处理就可以直接兼容支持震动的游戏了。



▲Ewin震动卡采用标准防尘卡大小，插在NDSL上毫不突出。

笔者测试了《银河战士 Prime 弹珠台》、《瞬感连环方块》、《星际火狐》、《节拍特工》等数款游戏，感觉Ewin震动卡的效果还是非常不错的。《银河战士 Prime 弹珠台》、《瞬感连环方块》都能很清楚地区分出各种振幅大小的震动，尤其是《瞬感连环方块》，只要造成连续消除，就能感受由弱到强的震动。《节拍特工》的震动感觉也很不错，随着Kahn指挥官的一声“Go”，手上的NDSL一阵长长地震动，在游戏中Miss就会伴随一阵猛烈的长震，点中音符则会伴随轻松的短震，玩起来更有节奏感。震动卡的强度适中，玩一般的震动游戏时连续使用时间都能在3小时以上（根据游戏震动效果而定）。虽然没有官方卡的方向双震那么有立体感，但作为一款低价产品，它的效果还是很不错的。

总评

Ewin制作的这款震动卡完全走得是低价位路线，采用开放售价，一般游戏店中售价在50元左右，并不具备烧录功能，是一款采用与官方数据接口完全相同的NDSL震动扩展卡，大小与NDSL防尘卡完全相同（因此只适合NDSL使用，而无法插入NDS主机），惟一与官方震动卡不同的地方，恐怕就在于采用了单震动马达的设计，以及没有提供GBA标准卡带大小的可更换外壳了。比起100多元的任氏官方震动卡，这款由第三方厂商制作的产品，它的质量、兼容性和性价比还是非常不错的。

震动游戏列表

名称	ROM编号
《马里奥和路易 RPG2》	0216、0252、0297
《银河战士 Prime 弹珠台》	0142、0287
《瞬感连环方块》	0337、0461
《银河战士 Prime 猎人》	0367、0431、0455
《星际火狐 秘密指令》	0511、0540
《42个空前经典》	0580、0595
《激斗！自制机器人》	0606
《斯派罗传说 新的开始》	0604、0635
《超级碧奇公主》	0340、0444
《星际迷航 战术攻击》	0645
《节拍特工》	0655
《麻将格斗俱乐部》	0731
《口袋棒球 9》	0743
《噗哟噗哟！15周年纪念》	0766



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

时间这个大转盘不停地转啊转，转眼间送走了2006年，迎来了崭新的2007年。"掌机市场扫描"这个栏目在读者朋友们的支持下也开办到了第45回，非常感谢所有读者朋友的支持。在新的一年里大家对本栏目有什么意见与看法呢？快快写信告诉马修吧。(^_^)

上几辑笔者就提到春节期间游戏商品要涨价的事，现在看来涨势已经悄悄地全面展开了，其中PSP的涨价幅度有明显提升；而NDSL则因为破解技术的发展相对平稳，主机和配件的售价相对低廉，因此价格一直徘徊不前，保持在半年前的水准。

由于新的降级软件已经可以相对安全地将TA-082型PSP降到1.5版，批发商那一头已经紧锣密鼓地批量"生产"1.5版PSP，原本紧缺的主机突然间充斥于市场当中，并且价格不降反升。笔者有一次在QQ上和某个网络商人聊起PSP最近的行情，该网络商人一脸无辜地解释道："降级要承担风险，刷坏了一台我们要卖20台才能赚回来，所以涨价也是不得已的事，要怪就怪批发商吧，毕竟我们零售商的利润很低。不过话说回来，其实涨也没涨多少，不就是涨了几十元钱么。你小子在文章里描绘得那么恐怖做什么。"

其实商人也要混口饭吃，这位网络商人有句话倒确实不假——"要怪就怪批发商"，毕竟批发商是一切价格起伏的发源地，涨或跌都是他们说了算。再说了，我们普通消费者也没有能力去制约水货商人的价格，惟一保护自己的方式，就是看准时机购买机器，大家可别嫌我唠叨，唠叨话再罗嗦也得听我一回：春节前的游戏主机价格一定大涨，各位经济能力允许的朋友，如果你打算在过年的时候买游戏主机，还请考虑一下把时间拉到现在来买吧。

你说不着急？好，让我们来看看1月初的掌机行情：1.5普通版软降PSP，开价1580元；1.5普通版硬降PSP，开价1540元；豪华版各加180元(也有些店是加200元)。就单说这PSP，已经比半个月前涨了约60元，笔者也不知道春节前还会涨多少，但元旦之前以1450元的价格买1.5普通版软降PSP已经不太可能了，由此看来现在买机器肯定会比春节划算。

再来看PSP配件的价格方面的变动，话说这记忆棒的跌价速度实在是让人惊讶，组装1G记忆棒卖一千多元的日子似乎就在昨天。让我们看看现在记忆棒的售价行情——容量为3876M的4G组装记忆棒在店里价格由480元降到了420元，网络商人的价格则卖到368元，这种4G组装记忆棒的缺点是拷贝速度不如意，大约只有2G记忆棒(1959M)拷贝速度的一半。容量为1959M的2G组装记忆棒在店里售价则降到了260元，网络商人的售价为200元。出于性价比方面的考虑，笔者并不推荐大家购买1939M的2G记忆棒。

有关记忆棒，再补充两条新闻给大家做参考，其一是4G组装记忆棒的高速版已经悄然上市，容量同样为3876M，但拷贝速度已经和1959M的2G记忆棒无异。由于铺货速度缓慢，

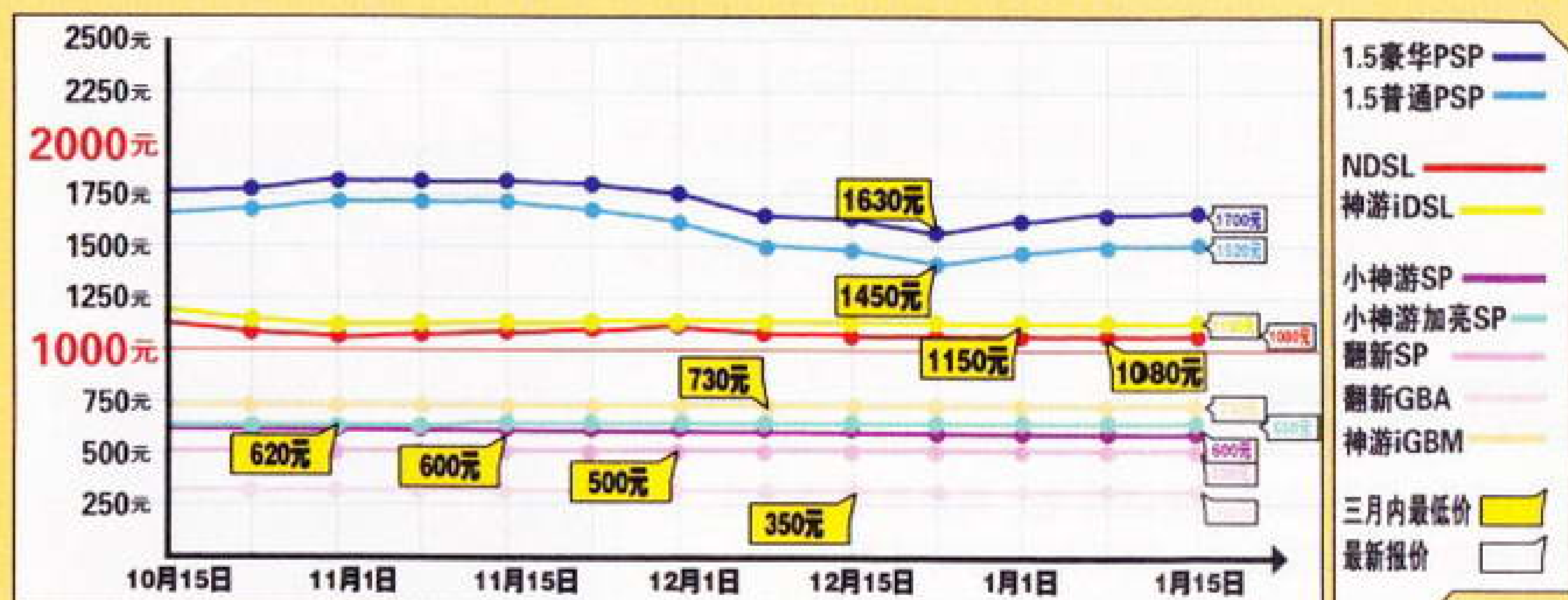
笔者在广州暂未看到现货，暂时还不清楚确切价格，只知道高速版的包装为英文字，而低速版的包装为中文字；其二是Sony官方8G记忆棒即将于国外上市，售价为300美元，折合人民币约2400元，这个价格已经可以买一台Wii+任意游戏了，各位可千万不要冲动！

NDSL方面，主机的价格没啥变化，最便宜的版本依然是美版白色NDSL以及粉红色NDSL，价格为1080元。大陆行货神游版NDSL售价1150元。日版机器依旧是最贵的版本，价格在1280元左右。NDSL烧录卡方面出了两款新货，其一是新产品R4，尽管在包装上并没有“GBALPHA”，但笔者询问不少商家，都得到“R4就是GBALPHA推出的新产品”的回答，价格在180元左右，TF从上端插入。其二是EZ小组推出的新产品EZ5，TF卡从侧面插入。两款产品都是采用NDSL标准正版卡带外壳，都同样采用TF闪存卡作为存储媒介，并且都可以免引导、免烧录直接运行Clean ROM。现在SanDisk牌宏冠行货1G TF卡价格约为300元出头，SanDisk牌宏冠行货2G TF卡价格约为540元。



▲烧录卡市场已经基本进入NDS正版卡造型时代。

在GBA年代初期，买烧录卡要花掉一台甚至两台主机的钱，动不动就上千元的价格可不是人人都能承受起的。时至今日，依靠着闪存技术的进步以及网络信息的发达，烧录卡已经不能像以前一样赚取高额暴利了，越来越多的厂家开始走低价路线，以技术力和售后服务来迎取玩家的心，对于消费者来说，厂家的竞争绝对是一件好事。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1760(软降) 1700(硬降)	1580(软降) 1520(硬降)	1150	1080	—	—	—	620/650 (背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1800(1.5) 1680(2.71)	1650(1.5) 1500(2.71)	—	1180	800	—	580	680(背光)	650
福建厦门	快乐多电玩	1750	1580	1180	1160	—	—	—	640(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1650	1500	1200	1200	900	750	750	600 640(背光)	550
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1750	1500	1180	1180	—	—	880	660(背光)	—

硬件短消息

新的一年又开始了，不过等待各位学生朋友的却是期末考。记得米格以前每到考期学累了就喜欢翻翻游戏杂志换换脑子，然后想想考到第一让爸妈送什么游戏给自己，瞬时间就斗志满满、马力全开继续奋斗。大家不妨借鉴一下，咬咬牙就能开开心心准备过春节了！



栏目主持 米格

国内市场

文 Akin

伴随着新年的祝福，我们悄然走进了2007年。在此Akin祝福所有读者朋友们在新的一年里，学业进步、身体健康。与此同时，从本期开始"硬件短消息"栏目国内市场部分将再度进行更新改革。如果大家有什么好的意见和建议，也希望大家能够发送邮件到poppinakin@hotmail.com，与akin分享您的创意。

NDS车载充电器(NDS Car Charger)

供货价：10元

产品说明：顾名思义，这是一款用于具备车载输出汽车的充电设备。拥有私家车的玩家们注意啦，国内车载电平输出为12V，而这款产品输入为5.2V 320mAh，通过转换方可使用。由于市场上如今参数各异用途广泛的车充是在数不胜数，玩家购买其他车充设备时也应注意，如果参数电压在不足或是过高的情况下使用这些产品，极有可能损伤主机元器件或者缩短电池寿命。



综合指数：★★★★

评价

优点：外形独特，快速充电，具备充电提示灯。有效使用车载资源，便于驾车出行使用。

缺点：产品本身体积过大。连接线较长，驾车时不宜边玩边充。

NDS喇叭(NDS Stereo Amplifier)

供货价：27元

产品说明：双声道立体声小喇叭就能为你提供简单的3D音效环境。产品自带开关，使用两节7号AAA电池可以连续工作7小时。两侧扩音设备可折叠使用。



综合指数：★★★

评价

优点：方便携带，扣位设计合理。音质优秀。

缺点：该产品适合播放影音视频使用。由于产品比较厚重，游戏时会无法舒适地操纵主机按键。

NDS伸缩耳机(NDS Flex Headphone)

供货价：7.5元

产品说明：伸缩耳机的便利之处就在于让你不再为繁杂的连接线纠缠在一起而头痛。这款产品引线长度为80cm。采用立体声耳塞，通用3.5mm接口适用于任何便携播音设备。分左右声道，音效优异。



综合指数：★★★★★

评价

优点：物美价廉，小巧轻便。

缺点：受伸缩轴心设计的限制。伸缩时必须双方向受力方可伸缩自如，如果只拉一端，你就等着慢慢往回塞吧！

NDS伸缩笔(NDS Retractable Stylus)

供货价：7元

产品说明：这次向大家推荐的这款伸缩笔用起来可要比原装笔方便多了。笔者推荐这款产品的主要原因就在于它采用铝制笔杆，黑色软胶头，具备可伸缩特性。这样一来手感舒适度很高，二来黑色软胶笔头也不会伤害到触摸屏，自身也比较抗污。而且产品提供了触控笔两支，除非阁下丢笔成性，不然两杆笔至少可以用到主机淘汰了。



综合指数：★★★★

评价

优点：可伸缩，轻便。能够完整地收缩进主机触控笔插槽中。

缺点：再硬的笔也不能折啊！诸位，请爱惜身边的花花草草，请勿攀折。

NDS火牛(NDS AC Adaptor)

供货价：8元

产品说明：火牛其实就是我们俗称的充电器或者变压器，只是以前的变压器都是由线圈绕制而成，而现在的火牛均采用电子元件制成，相比线圈而言，电磁干扰、电力消耗等方面降得更小一些。该产品外露线长80cm，采用扁制两相插头，输出参数为5.2V 320mA，输入参数为85～265V 50/60Hz 4W，全球范围内基本上都能适用，在国内使用也无需再插220V转110V变压器了。



综合指数：★★★★

评价

优点：多一个不多，少一个不少的东东。

缺点：不能只图便宜哦。如果电压参数过低对机器没有任何好处。

NDS Lite火牛(NDS Lite AC Adapter)

供货价：8.5元



产品说明：这款产品线长1m，输入100～240V 50/60Hz 输出5.2V 450mAh。作为主机必备之物，NDS Lite 的火牛在外观上与NDS的有很大不同，插头自然是NDSL的专用充电接口，色彩也要比NDS的好看许多。

综合指数：★★★★

评价

优点：线长，轻巧。方便旅行携带。

缺点：再次提醒诸位在购买时注意各项参数。

NDS Lite皮包(NDS Lite Leather Bag)

供货价：17元



产品说明：除了黑、白、蓝以外，这款产品还有粉、紫、红众多色彩供玩家选择。人造皮革纯色外表，内层绒布加之磁铁扣位，大方美观且使用方便。

综合指数：★★★★★

评价

优点：方便携带，皮穿扣设计可以穿在皮带上。

缺点：放入主机后包体过厚。

NDS Lite电影播放器(NDS Lite Movie Card)

供货价：110元



产品说明：有了这个东东我们的小N就变成不折不扣的电视机了。不论是DVD、PS2还是XBOX，只要有AV输出的设备就可以通过这款产品来用NDS Lite屏幕做显示设备。DVD宽屏视频效果还算不错。

综合指数：★★★★

评价

优点：技术含量比较高的一款产品，发展空间很大。

缺点：由于NDS Lite屏幕较小，所以视听效果还是不够理想。

NDS Lite蓝光座充(NDS Lite Recharge Station)

供货价：18元



产品说明：一款设计别致的NDSL充电支架。特别之处在于充电的同时屏幕正下方的凹槽会闪烁蓝光直至充满电停止闪烁。

综合指数：★★★

评价

优点：外形独特，适合居家摆设。支架功能实用性较强。

缺点：如果能够脱离火牛自带充电设备相信会吸引更多用户。

NDS Lite语音耳机(NDS Lite Phonic Headset)

供货价：28元



产品说明：有了这款产品，你再也不用对着主机Mic狂叫自己爱狗的名字，也不再需要对着Mic 狂吹到头昏眼花啦！（玩过《任天狗》、《为你而生》的玩家一定都深有体会……）这款耳机配备的Mic功能就可以解决所有这些问题。特别值得强调的是，这款耳机携带时舒适度很高，采用特殊软体材料悬挂于耳部。

综合指数：★★★

评价
优点：功能出众，音效佳。
缺点：耳机固定不牢，不适合运动时携带。

SP评测室

最近"SP评测室"的工作还真是接连不断，刚刚评测完北通的数款产品，国内另一家知名周边厂商黑角公司就向我们评测室发来了他们几款最新的掌机周边产品。黑角的产品包装风格一向比较独特，并且都配有详细使用说明及一个月包换、半年免费维修、一年内支付成本费维修等服务，并设有专门的800免费服务热线。本辑"SP评测室"中我们就来为大家介绍一下。

五星幽浮套装 For PSP Five Stars Analog Sticks & UFO Controller Adapter

零售价：19元

提起PSP方向键和滑杆，独特的平滑设计虽然照顾到了掌机的便携性，但使用手感上实在让人不敢恭维。而这款"五星幽浮套装"正弥补了PSP的操作缺憾，为你提供了更舒适、更便捷的操作，尤其是对于各位动作、格斗游戏的爱好者而言，这款产品的多种设计定位一定能满足你对于不同游戏的需求。



本产品共包括1个粘贴方向盘和5颗不同形状的滑杆头。粘贴方向键采用8方向圆盘式设计，通过附赠的专用双面胶带就可以轻松的粘贴在PSP方向键上，从而将原本键位距离大、操作手感差的方向按钮瞬间变成操作舒适、手感平滑的8向方向盘，这下再来玩《铁拳》这类格斗游戏就爽多啦！值得注意的是，方向盘上的指向凸起还全部都经过了倒角平滑处理，就算是应付《KOF》这种长时间搓招的游戏，也不会搓得满手血泡和老茧，而且有效防止了游戏过程中指甲搓伤屏幕。

外形、大小、高度、表面纹理各不相同的5颗滑杆头设计得就更是独特了，有按照PSP原滑杆头设计的网点型，有按照人体大拇指纹理设计的螺旋线型，有按照皮革材质处理的纹理型，还有中间凹进入的盆地型，而最为个性、打击感最突出的还要数最后的一款高凸十字方向键滑杆。这些滑杆安放在包装盒中还真像悬在空中的5个幽浮(UFO：不明飞行物，俗称飞碟)。滑杆头的安装非常方便，直接将PSP原滑杆拔掉后将想要更换的款式插上去即可使用，瞬间就能改变小P的操作手感，带给你街机摇杆一般的感受。




LIKY：方向盘的设计完全仿照了PSP版《铁拳》专用8向方向键，手感方面确实不差。


马修：产品价格也非常符合中国玩家的消费能力，而且组合套装的销售方式也方便了玩家。

DS Lite彩柔皮包
DS Lite Colored Leather Case

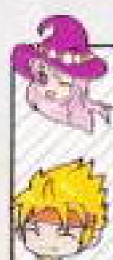
零售价：39元

一款外形时尚的皮包对NDSL华丽的外形来说，绝对是不错的组合。而黑角推出的这款产品正好满足了广大玩家的需求。



DS Lite彩柔皮包外部采用高档人造皮革制作，内部则采用了茸毛清洁材料，5mm的材料厚度在弹性和主机防护上都有着足够的保障。打开包体后，主机通过内部的4个定位卡固定，只要将主机顶住包体下方的两个角铁状塑料卡后轻轻按下，上部的两个弹性塑料卡就会自动卡在NDSL转轴下方，安装起来非常方便，而且包体在打开时主机的各种插槽都露在外面，不用取出主机也能轻松游戏。

包体的转轴还暗藏了一个触控笔安放槽，随产品附赠的一支触控笔就放在其中。合上包体后，磁性舌会自动将上下包体吸合紧闭，拿在手里就好像一个皮夹子一样。另外，这款产品共有黑、白、粉、蓝四种颜色，配合主机颜色带给人风格统一的时尚色彩。



琉璃：粉色包包配合女性玩家的粉色小N效果不错，只是皮包有点太不耐脏。

雷伊：黑色皮包适合成熟男士使用，但感觉包体正面还是缺少一些金属铭牌之类的装饰。

DSL二合一充电套装(带电池)
2-in-1 Charge Pack With Battery

零售价：75元



NDSL虽然用起来比PSP要省电，但由于其电池容量却也要比PSP小许多。采用外接式电池包虽然能有效解决这一问题，但市面上各种电池包质量参差，再加上极度影响主机便携性，恐怕没有人想在公共场合挂着一条尾巴玩NDSL吧。但如果采用更换式电池，你还必须随身带上一个螺丝刀，用来拆卸主机电池盖，无疑又为玩家增添了不少麻烦。而黑角的这款产品就完美地为大家解决了这些麻烦的问题。

DSL二合一充电套装的主要组成部分就是一块NDSL电池以及一个电池座充，将你的主机由单电单充变成双电双充，两块电池可以让玩家获得两倍的游戏时间。套装中的电池采用与原装电池相同规格的3.7V 1000mAh锂电，而座充式充电器则采用完全由黑角自己设计的专用NDSL电池充电器，充电器外形设计得如同手机一样，外形非常美观，电池从左向右推入后接上NDSL主机变压器就能使用，约两小时就能将电池充满，充好后顺着充电器左侧凹口就能将电池轻抠取出。电池的使用时间与原装NDSL电池相仿，可以连续使用4至6小时。

而这款产品最人性化的地方就是提供了一个特制的NDSL电池盖，它由一块螺丝压片和电池盖主体构成。在第一次使用时用产品附赠的螺丝刀将NDSL原装电池盖拆下后将螺丝压片旋在电池盖螺丝口，这样就做成了一个电池卡扣，就能将附赠的电池盖主体轻轻按在上面就能紧锁电池口。如果需要更换电池，则沿着电池卡扣的凹口将电池盖轻轻抠下即可，而无需再卸下螺丝，这样电池的更换就方便多了。



软饼干：产品的包装不错，感觉非常厚重，只是螺丝压片外形与NDSL主机有些不大吻合。

LIKY：使用方便是这款产品最大的优点，但产品只有白色套装，对于其他彩色主机就有些不大适合了。



PSP软件新闻

文 C.H.1.
编 米格

C.H.1.：最近PSP成了PS游戏专用机，大作实在太多，再次有种玩不过来的感觉。趁着寒假的功夫，好好地将PS上的经典游戏恶补一番吧。当然，还有《掌机王SP》“梦幻模拟站”栏目为你导航哦。下面一起看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

DevHook再出新版 推荐

正当大家被Dark Alex的3.02OE固件弄得神魂颠倒的时候，Booster老大也没闲着，于1月初推出DevHook V0.52。新版最大的变化是支持了3.03系统，比Dark Alex提早一步。使用时，用户仍需先下载官方的3.03升级包，在电脑上用PBP Brew等软件将Update.pbp内的data.psar文件释放出来，并拷贝到记忆棒的根目录。接下来，在PSP上运行PSAR Dumper，导出data.psar内的3.03固件。运行DevHook V0.52，选择Flash Install中的Setup firmware from PSAR dumper选项，按○键同意后，会自动将刚才释放出来的3.03固件拷贝到记忆棒特定位置。然后在Firmware中选择Firmware 3.03，再选START，PSP会重启，稍后我们再次启动DevHook，即可进入3.03系统了。遗憾的是，新版仍不支持PS模拟器。如果你不想刷机，那DevHook V0.52无疑是你最好的选择。

3.03OE刷机固件推出 推荐

看到DevHook支持了3.03系统，Dark Alex自然不甘落后，于1月4日推出支持3.03系统的3.03OE-A固件。除了用户能使用3.03系统外，3.03OE-A相比较于3.02OE还有不小的进步。首先是支持对PS ISO的压缩，Dark Alex提供了新版本的ISO转换程序Popstation.exe，玩家可以在ISO打包的过程中进行压缩，更小的容量可以让你在记忆棒上存储更多的游戏。其次是破解了PS模拟器的帮助文档document.dat。这个以前

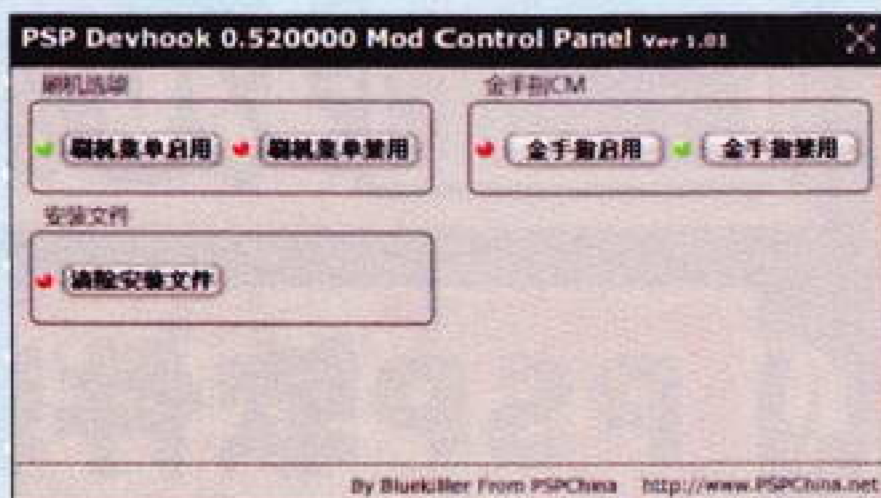
看似神秘的文档实际是由PNG格式图片组成，Dark Alex 提供了制作帮助文档的Docmaker.exe。另外，还修复了将UMD区码设置为全区不可用的错误，可以观看Demo UMD光碟中隐藏的电影片断。

Dark Alex在1月7日又推出3.03 OE-A'固件。新版加入CPU频率选项，不过只能用于UMD和ISO游戏中，修正了恢复菜单的错误和部分UMD模拟代码。3.03 OE-A'的推出同样在网上掀起轩然大波。很多网友将已经转好的PS游戏重新转换，以获得更小容量。还有的网友将游戏攻略制作成帮助文档，供其他玩家下载。不知道下一步，Dark Alex会带给我们怎样的惊喜呢？另外，新版本使用介绍请参看《掌机王SP》相关栏目，我们也给大家做了详细的介绍。

DevHook V0.52 mod 汉化升级版推出

推荐

由PSPChina的Aeolusc、Bluekiller两位网友制作的DevHook V0.52 mod汉化升级版也于1月初放出V1.01至V1.05等多个版本。软件以DevHook V0.52为基础，将主界面进行了汉化，加入金手指、屏幕截图插件，采用更加人性化的电池时间和百分比双重显示，添加可以屏蔽刷机选项的控制面板，激活了Flash和Wma选项。比起原版DevHook V0.52，这个汉化升级版更适合国内用户。



TA-082降级程序出炉

TA-082主板的PSP用户一直期盼着降级，在2006年末，这个愿望终于实现了。Dark Alex和Mathieulh、Harleyg联合发布了适用于主板型号为TA-082的PSP用降级程序。程序可以将2.71版系统降为1.5版，然后用户能够通过DevHook或者刷新3.03OE固件来运行ISO游戏。不过这个降级程序并不是肯定有效的，也可能会使PSP变成砖头，大家要小心使用了。详细使用方法请参看《掌机王SP》相关栏目。

模拟器

PSPColEm新版发布

由Zx-81开发的PSP用老式家用主机ColecoVision模拟器PSPColEm于1月2日推出了V1.0.7版。新版加入帮助菜单，修复了PNG格式截图、文件选择以及键盘菜单方面的错误。PSPColEm提供了适合1.5和2.0以上系统运行的两个版本。使用中在游戏运行时按SELECT键可以进入系统菜单，选择Help选项可以查看包括按键操作等在内的帮助信息。



相关软件速报

GPSP

PSP用GBA模拟器GPSP 于1月5日发布V0.9 kai 2.9版，加入对NDS Bios的支持，能够显示电池剩余电量，改进了截图文件的存储方式。

自制软件

PSP用红外线软件出炉

索尼虽然为PSP配备了红外线接口，却没有好好利用它，反倒给自制软件作者们创造了发挥的条件。继IRShell之后，又一款充分利用红外线功能的软件PSPIRda出炉了。PSPIRda于2006年12月27日正式推出，让我们可以通过红外线在PSP和手机、掌上电脑等设备之间互传文件。

因为是初版，PSPIRda的界面非常简陋。启动后，首先进入主菜单(Main menu)，按△键退出程序。主菜单中按×键进入传送模式(Send menu)，用方向键的左、右选择上一个或者下一个目录、文件，按○键进入目录，按×键选择文件进行传输，按△键返回主菜单。主菜单中按□键进入接收文件模式(Recevie menu)，按键操作和传送模式一样。如果你的手机有红外线，那我们可以使用PSPIRda将手机图片或者铃声传送到手机中去，速度虽然比较慢，但的确非常的方便。

EReader 新版公开

PSP上最好的中文电子书软件EReader于2006年12月下旬推出了V1.6 Alpha 2版。新版加入了播放PMP AVC视频功能，用户进入EReader后，可以直接从文件管理器中选择PMP AVC视频播放；另外新版本还修正了访问PSP flash0、flash1系统内存后可以对文件进行操作的错误，并修正了部分内



核补丁，提高了程序兼容性。

PSP DocMakerGUI推出 推荐

想制作PS模拟器用攻略吗？那试试PSP DocMakerGUI这款软件吧。PSP DocMakerGUI集成了Dark Alex开发的Docmaker.exe，可以很方便的制作PS模拟器用帮助文档。PSP DocMakerGUI采用图形界面，用户能直观的进行操作。点击右下角的Add Textfiles添加文本文档，点击Select Files选择图片。PSP DocMakerGUI支持BMP、GIF、PNG、JPG等多种格式的图片。点击右上角的Options按钮展开功能选项，Select Font是选择文字字体和字号，Select BG是选择背文档背景颜色，Height是单页文档长度，默认为248象素，可以根据自己的喜好输入任意数字。一切准备就绪，点击右下角的Create按钮，弹出文件保存对话框，选择目录后，软件开始创建Document.dat帮助文档，拷贝到PS模拟器文件夹内即可使用。

POPSConv发布

由国人开发的PSP用PS模拟器转换程序POPSConv于2007年初正式推出。软件主程序由PSPChina的Aeolusc和月光下的床开发，Bluekiller和Mozhongtao设计



图标。使用POPSConv，我们能够很方便的将PS ISO游戏和模拟器进行打包。在POPSConv内已经内置了《大众高尔夫2》镜像中的有效数据，并能够自动生成keys.bin，不需要其他文件。另外，用户还能够对模拟器的图标和背景进行自定义，软件会自动从ISO读取游戏ID和CD的名称。1月6日推出的V1.5版支持压缩游戏ISO，能够生成Document.dat帮助文档，并修正了修改后的警告画面不显示以及自动分析ID方面的错误。

相关软件速报

CWCheat

PSP用金手指软件CWCheat 于1月初推出V0.1.6 Rev F，支持3.03OE-A固件，能够对PS游戏进行修改，修正了存档错误并加入USB功能。

PSP Filer

PSP用文件管理程序PSP Filer于1月6日推出V2.5版，加入了设备信息和剩余空间显示以及二进制查看器。



PSP MAC Address Changer

想修改PSP无线网卡的MAC地址吗？那试试PSP MAC Address Changer这款软件吧，它能将PSP的MAC地址修改为任意数值，对于无线上网或联机对战很有用哦。

同人游戏

《PSP Monopoly》新版发布

PSP上的大富翁游戏《PSP Monopoly》于2006年底推出Beta测试版。《PSP Monopoly》支持双人游戏，在主界面按START键开始游戏，按×键确定选项。游戏还处于开发初期，买卖功能并不完善，也不能与电脑对战，期待作者推出新版本。



《PSP Volley》新版发布

PSP用迷你排球游戏《PSP Volley》于2006年12月31日推出Beta 0.2版。游戏时，用十字方向键控制方向，按×键跳跃，按L键减慢游戏速度，按R键加快速度，按START键退出游戏。



相关软件速报

Frack Mod 3 Dungeons 3D 0.

以《Dungeons 3D》V0.7为基础改版的游戏，加入了新的皮肤、新的关卡、新的声音等全新要素，给你完全不同的感受，喜欢FPS的玩家可以来试试。

Super Mario Power Coins

马里奥拣拾金币的小游戏《Super Mario Power Coins》于2006年12月底推出V1.2b版，支持了摇杆，马里奥运动起来更流畅并修复了众多错误。

台湾地震损毁了几条海底光缆，导致最近访问国外网站奇慢无比，更多时候是根本打不开网站。找了几个韩国代理服务器，情况稍有改善，但还是慢。听闻海底光缆要大约一个月左右才能完全修好，看来还得慢慢忍受了。最后给出本期软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/57/psp57.zip。

3.03 OE-A'、TA-082降级 领略PS模拟器的魅力
——近期PSP破解综合介绍

文 寰仔 编 米格



2006年岁末，一款名叫3.02 OE(Open Edition：开放版)的自制固件敲开了PS模拟器的大门。而在3.02 OE-B发布后不久，DevHook新版本再一次领先自制固件，将玩家带入了3.03版本固件的世界，再加上TA-082的降级软件的发布，一时间，PSP破解突飞猛进，为玩家带来的则是玩不完的PS模拟游戏、高版本PSP游戏镜像的运行，使更多的玩家从中受益。本文就将针对这些破解软件一一进行介绍。

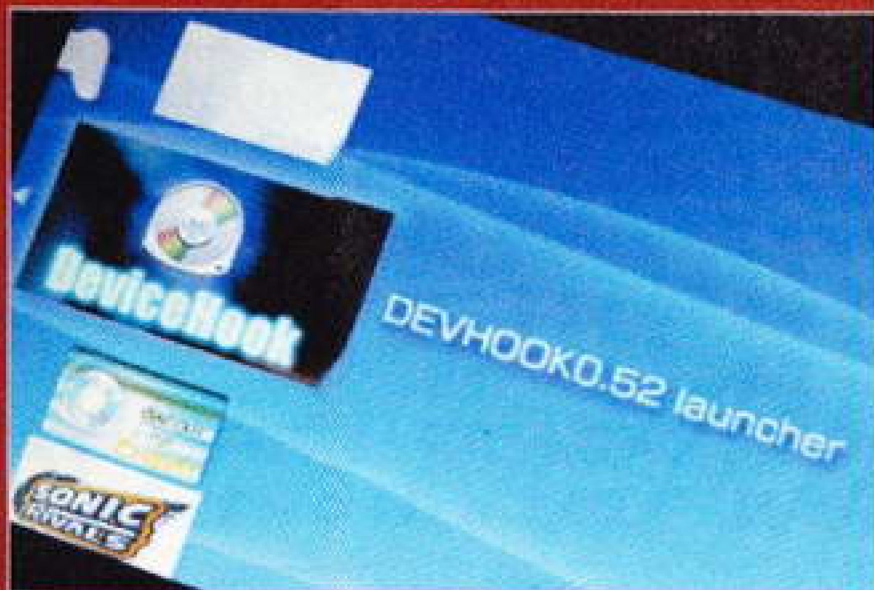
近期破解大事记

采用TA-082主板以及更高硬件版本(目前已知最高为TA-086)的PSP降级一直都是件令人头痛的事情。由于修改了许多硬件设计，原来1.5固件官方升级包并不支持TA-082主板，因此即便是获得了Flash0区域的读写权限，将原版升级包解压后写入也只能得到一块无法开启的砖头机。由修复PSP研究出的硬降级方法虽然经过了几代的技术革新，已经能够将任何主板版本PSP降级到1.5版，但由于这种特殊服务往往需要花费一两百元，再加上许多玩家对这种拆机降级的方式在心理上存在阴影，因此对于TA-082高版本主板软降级方法的研究也就成为PSP破解的一个热点。其实，早在近两个月之前，有关TA-082软降级方法的研究就已经正式展开，许多破解高手开发出各种主机信息验证的尝试性程序，将其放在网上，希望玩家们能够在使用后将得到的测试信息反馈给他们来做降级研究。而最终还是由天才黑客Dark Alex攻下了TA-082的关卡，发布了技术成熟的TA-082主板2.71固件降级程序。至于Booster老大的DevHook以及Dark Alex的自制固件，恐怕就不用笔者再多做介绍了吧。

2006.12.24 Ookm放出非TA-082主板2.80降级程序。

2006.12.28 Dark Alex和Mathieulh、Harleyg三人联合发布了TA-082主板 2.71固件降级程序放出。

2006.12.29 Booster发布DevHook 0.52版，成功模拟3.03最新版本固件。



▲令人熟悉的DevHook主程序图标。

2007.1.5 Dark Alex发布3.03 OE-A新版自制固件，在3.02 OE基础上更新了对3.03系统部分的升级，并且在PS模拟器中加入压缩镜像、说明文档生成的功能。

2007.1.7 Dark Alex发布3.03 OE-A'版(又称OE-A2版)，对3.03 OE-A进行升级，加入UMD/ISO游戏模式下的CPU主频调节。

3.03 OE-A'

Dark Alex的自制固件每个版本都为PSP玩家们带来了极大的惊喜，2.71 SE首创免光盘直接运行ISO功能，3.02 OE首创了PS模拟器破解，而这次的3.03 OE又加入了PS镜像压缩和游戏中CPU超频这两项功能，再加上支持PRX外挂插件，功能强大的程度简直让人汗颜。与DevHook相比，自制固件采用刷机方式直接写在PSP主机存储芯片上，脱离记忆棒也能照常使用，而且在游戏运行方面更加方便、直接，刷过机仍然可以使用DevHook等自制软件，唯一的缺憾就是取消了原固件中的中文、韩文系统语言，但相比其强大的功能，这小小的缺憾也就不足为过了。



▲新版本加入对PS模拟器动画图标和预览背景音乐的支持。

更新说明

◆系统固件原始版本由3.02升级为3.03。
◆加入PS镜像压缩功能。
◆允许重新编译document.dat帮助文档。
◆修正全区域选项中的一个愚蠢错误，现在这个选项已经可以正常使用了。
◆修正了一些编码上的小错误。
◆重新整理了SDK开发包。
◆修正了一些可能在恢复默认设置后由中文、韩文缺失导致PSP变砖的错误，为防止这种情况发生，中国、台湾、新加坡、韩国的主机区域都被伪装成日本，并且由于一些原因从区域伪装中移除了韩文。
◆在区域伪装中加入了澳大利亚、新西兰和俄罗斯。
◆在UMD/ISO游戏模式中加入了CPU超频设置，可以选择默认、222、266、300、333共5种CPU主频选项。(此项为3.03 OE-A'新加入功能。)
◆修正了修复模式下的一些错误，其中包括在plugins菜单中出现的一些显示乱码以及按下△键出现的死机现象等。(此项为3.03 OE-A'新加入功能。)
◆修正了UMD模拟部分的一些有关多线程安全性的代码。(此项为3.03 OE-A'新加入功能。)

安装方法

由于这款自制固件与2.71 SE、3.02 OE同为Dark Alex出品，因此3.03 OE在安装、升级的方法上也与2.71 SE、3.02 OE完全相同。经笔者测试，这款自制固件适用于1.50版本和刷新了2.71 SE、3.02 OE自制固件的PSP使用，不论你是通过硬降级还是软降级手段达到1.50版本(包括TA-082主板或更高版本主板在内降级的PSP，UMD仓顶部印有IC1003字样)，都可以刷新为3.03 OE-A'系统来运行PS模拟器。但在刷过自制固件后很有可能无法通过自制固件安装包中自带的修复程序降回1.50版本。不过还是希望使用TA-082主板硬降级的玩家在刷这款自制固件前慎重考虑，至少在联系好能够提供硬降级服务的店商后再刷，以保证刷机变砖后能通过硬降技术进行修复。

第一步：下载3.03 OE-A的安装程序，解压缩后将里面的oeupdmaker、oeupdmaker%、303oeflasher、303oeflasher%四个文件夹复制到PSP记忆棒下的PSP\GAME文件夹下(使用2.71 SE、3.02 OE的玩家放在PSP\GAME150文件夹下)。

第二步：下载SCE官方的1.50和3.03固件升级包，并将升级程序EBOOT.PBP文件名分别改为150.PBP和303.PBP，拷贝到记忆棒中PSP\GAME\oeupdmaker文件夹下。

第三步：保证记忆棒仍然有20MB的剩余空间，然后在PSP上运行"3.03 OE-A Update Maker"，程序会自动生成混合固件数据包，完成后自动回到系统界面。

第四步：将PSP\GAME\oeupdmaker下生成的DATA.DXAR拷贝到PSP\GAME\303oeflasher文件夹下。

第五步：(使用网上下载的傻瓜包则从这一步开始做起就可以。)在PSP电量高于75%的情况下运行"3.03 OE-A Firmware Install"进入刷机程序，按×键开始刷机。

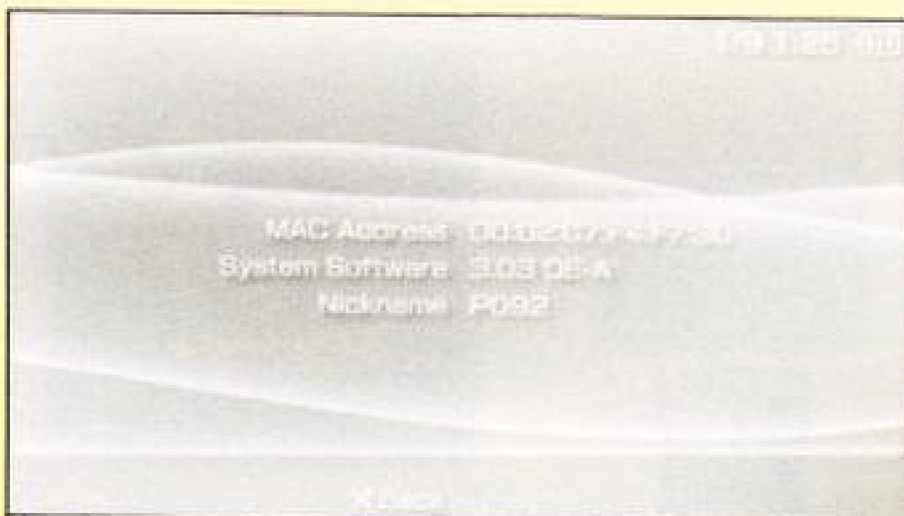


▲运行3.03 OE-A的刷机主程序。

这时一定保证PSP不会被意外断电或关闭，否则很可能导致PSP直接变砖。稍等片刻后刷机完成，当显示"Done. Restart the psp manually."的字样后，表示刷机完成，扳PSP开关数秒关机再重新启动，就会看到固件已经更新到3.03 OE-A了。另外，刚刷完的系统可能会提示设定信息错误而出现蓝屏说明信息，不必慌张，只要在确定后重新对PSP进行出厂设置即可。需要注意的是OE-B里无法将系统语言设定为简、繁体中文，即使你选择中文，系统也会自动设定为英文界面，但不会由于语言选择错误导致PSP变砖。

第六步：下载3.03 OE-A'安装包，解压缩后将里面的3.03oea2uptae文件夹拷贝到PSP\GAME150下。

第七步：在PSP上运行"3.03 OE-A2 Update"，程序会自动完成升级过程并返回PSP主界面，至此，最新的3.03 OE-A'自制固件安装完成。



▲刷机完成后系统信息显示为"3.03 OE-A'"。)。

使用介绍

多版本软件支持

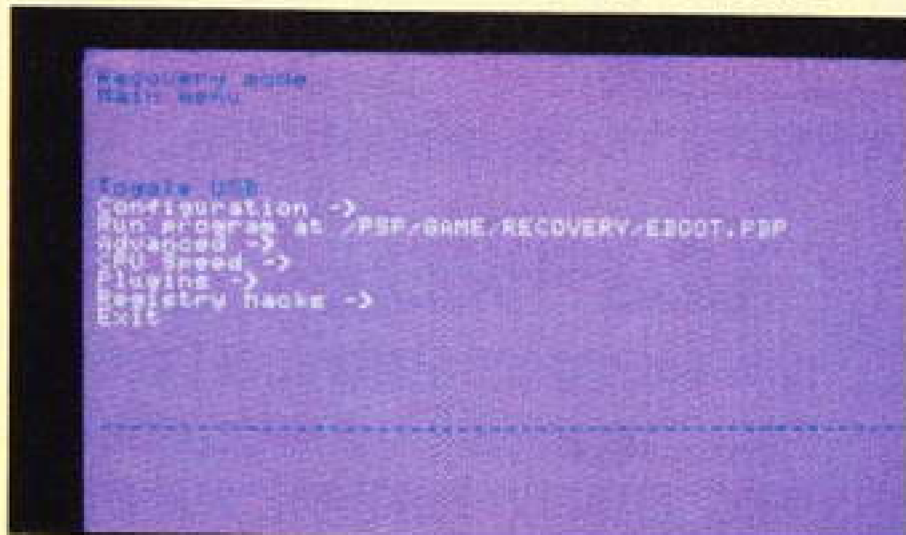
与前几个版本的自制固件相同，3.03 OE-A'依旧是靠不同的文件夹命名来识别自制软件以哪个版本的固件内核进行启动，在OE-B默认设置下，记忆棒中的PSP\GAME文件夹是用来存放3.03版本固件才能运行的软件，像Sony官方PS模拟器、游戏Demo等。而原来1.50系统下运行DevHook、模拟器等各种自制软件则需要放置PSP\GAME150文件夹下才能运行，或通过修改配置(方法见下文)使PSP\GAME变成运行1.50系统自制软件的文件夹。3.03版本运行的自制程序需要放置在PSP\GAME303文件夹下。

直接运行ISO

自制固件还能识别记忆棒根目录下ISO文件夹中的.iso、.cso格式的游戏镜像，并通过选择PSP主菜单中的“Game”→“Memory Stick”下的程序图标直接启动PSP游戏ISO。目前3.03 OE-A'可以支持所有版本的ISO游戏！初次刷OE系列自制固件后默认设置中没有开启免UMD引导运行ISO的功能，设置方法同样见下文。至于3.03固件所具有的摄像头、音乐显影器以及PS3遥控操作功能就不用多说了。本次PS模拟器转换软件升级比较重大，下文我们会详细介绍使用方法。

修复模式介绍

按住R键再开启PSP，就能进入3.03 OE-A'的修复模式，在这里我们可以配置OE自制固件的各种强大功能。第一项“Toggle USB”与PSP的USB连接功能相同，通过USB连接电脑可以直接将PSP里的记忆棒识别为可移动磁盘。第二项“Configuration”配置菜单，按×键确定后就能看到里面的选项。这些选项在上辑相关栏目已经做了介绍，这里就不再赘述。



▲修复模式的主菜单。

主菜单的第五项“CPU Speed”中已经开放了UMD/ISO运行游戏时的主频设置，进入后选择“Speed in UMD/ISO”就会在默认、222、266、300、333五项之间切换。主菜单的第六项“Plugins”允许玩家在OE-B下加载各种prx格式插件，首先你需要将插件放置在记忆棒PSP\seplugins文件夹下，然后在这个文件夹下创建一个名为game.txt的文本文档，按照“ms0:/seplugins/xxxx.prx”的格式写入文本，即可在“Plugins”中显示出该插件的激活指令。写在game.txt中的插件会在游戏中激活；而如果创建名为vsh.txt的文本，插件就会在OE-A系统菜单下激活；而写在pops.txt的文本中，插件则会在PS模拟器下激活。

PS模拟

压缩PS模拟游戏制作

下面要为大家介绍的将是OE-A'的重头戏——官方PS模拟器压缩镜像功能以及帮助文档的制作。有关PS模拟器的运行原理，我们已经在上辑中为大家做了详细的介绍。3.03 OE-A'在PS模拟游戏制作上又向前迈进了一大步，在继续兼容上一版本转换出来的模拟游戏同时，新版本提供了压缩镜像的功能，能够生成更小的PS模拟游戏，而在运行速度上依旧保持流畅的特性，可以说功能已经完全超越了官方PS模拟器。在使用Dark Alex提供的新版软件制作PS模拟游戏前，我们依旧需要首先准备一款官方PS模拟游戏以及对应的Keys.bin解锁文件。下面就来一起看看详细制作步骤吧！

第一步：在解压的3.03 OE-A安装包中有个popstation文件夹，将其中的cygwin1.dll(生成Eboot.pbp的编译库文件)、cygz.dll(压缩镜像文件的编译库文件)两个文件复制到电脑Windows文件夹的System32子目录中。

第二步：在电脑上建立一个文件夹，将官方PS模拟游戏中的EBOOT.PBP文件拷贝到这个文件夹中，并将名称更换为BASE.PBP。

第三步：将.img、.bin以及.iso格式的PS游戏光盘镜像文件复制到该文件夹中，并且将popstation文件夹下的popstation.exe可执行程序也一同复制到该文件夹下。

第四步：在该文件夹下新建一个文本文档，写入如下指令：“popstation "DraculaX" SLPM86023 9 draculax.iso”。其中"DraculaX"表示游戏存档名称，SLPM86023表示游戏存档编号，玩家只要对每个游戏设定不同的存档编号，无需第三方工具就可以防止存档覆盖了(游戏在记忆棒PSP\SAVEDATA下创建的存档

文件是根据编号命名的）。注意游戏编号的前4个字母代表区域，共有12个，一般设定为SCUS或SLUS即可，不可以随便乱设4个字母。而后面的5位数字是可以随意填写的。draculax.iso前面的数字9所表示的就是压缩等级，可以设定为0-9之间的任意数字，而draculax.iso就是镜像文件名称，可以根据自己的镜像文件修改。之后将这个文本的后缀由.txt修改为.bat。

第五步：在保证以上几个文件齐全的情况下，双击.bat文件，系统则会弹出窗口开始进行转换，稍等片刻后会在该文件夹下生成一个EBOOT.PBP文件。

第六步：连接PSP，将EBOOT.PBP文件与原模拟游戏的Keys.bin文件一同拷贝到PSP\GAME下的任意文件夹中，之后就能在"Game"→"Memory Stick"中看到原PS模拟游戏图标，进入后你会发现里面已经变成你所转换的PS游戏了！

新版本转换程序还加入了自定义游戏动画图标、预览音乐的功能，在执行第五步前将命名为snd0.at3 音乐文件和icon1.pmf动画文件放置在该文件夹下即可，当然前一版本支持的ICON0.PNG、PIC0.PNG和PIC1.PNG图标文件也同样继续支持，这样在执行转换程序时将会自动将图标等文件加入到生成的PS模拟游戏中。这里强调一点，如果使用PBPUnpacker等EBOOT.PBP文件编辑软件来更换图标，很有可能导致修改的模拟游戏无法运行。另外，在选择PS游戏镜像时尽量选择日版、美版的NTSC制式游戏，这是官方模拟器的一个缺陷，对采用PAL制式的欧版游戏图像兼容性很差。

PS模拟游戏说明书制作



▲由玩家制作的《生化危机3》攻略说明文档。

玩过官方PS模拟器的玩家都应该知道，在游戏时按下HOME键的弹出菜单中，有一个名叫"Softeware Manual"的选项，这里我们可以观看游戏说明书。所谓说明书，实际上是一个存放在模拟游戏目录中的document.dat文档。Dark Alex已经在3.03 OE-A中加入了由官方说明书修改而来的说明书制作方法，让玩家在3.03 OE-A中也能观赏自制的游戏说明书，这样你就可以将游戏攻略放在其中，一边打游戏一边看攻略了。根据从官方说明书提取的文件来看，document.dat实际上是一组PNG格式的打包图片，因此制作时也需要我们首先制作一组PNG格式的图片序列，序列开头为0000.png，最大可以到9999.png，将他们放置在同一个文件夹后，在解压后的3.03 OE-A安装包中docmaker文件夹下同样创建一个TXT文本文档，写入如下指令："docmaker SLPM11111 X:/yy"。其中SLPM11 111是游戏编号，必须与你所配套的PS模拟游戏编号相同，而X:\yy则代表PNG文件存放的目录。写好后保存，然后将这个文本的后缀由.txt修改为.bat，并双击执行，就可以生成document.dat文件了。将其放置在记忆棒中对应模拟游戏的文件夹中就可以在游戏时观赏了。

第三方转换程序



▲DocMakerGUI的操作界面简单紧凑。

采用Dark Alex提供的"官方"程序制作PS模拟游戏和说明文档无疑有些麻烦，因此这里我们也给大家推荐两款功能不错的傻瓜级转换软件。其中一款名叫POPSConv，由PSPChina网友们开发，最新版本为V1.5版，主要用于制作PS模拟游戏，也可以生成帮助文档。而另外一款DocMakerGUI则是专门用来制作帮助文档的傻瓜软件，这两款软件详细介绍请参看本辑"PSP热点新闻追踪"栏目。

TA-082降级

Sony不断地通过推出高版本主机为PSP加上一把锁，而黑客们却在不断地寻找钥匙来打开这把锁。虽然2.71固件目前已经能够通过HEND激活后运行自制软件，甚至通过DevHook

运行游戏ISO，但随着PS模拟器的破解，降级1.5无疑成为广大TA-082主板小P拥有者们的心声。最近，2.71固件的TA-082降级软件终于由Dark Alex推出，作为目前市面上最为常见的主机型号，降级软件的推出对主机价格无疑又会造成一番不小的影响。下面就让我们来看看使用这款软件降级的详细步骤吧。



▲一台TA-082 2.71版本PSP，今天就拿它来开刀！

使用方法

第一步：首先判定你的PSP是不是TA-082，判定方法依旧是打开后面的UMD舱盖，看右上角是否有倒印的"IC1003"字样。如果至少说明你的机器可能是TA-082。



▲判明TA-082主板的第一步，就是查看这里是否有倒写的IC1003字样。

第二步：进入PSP的"Settings"设置，选择"System Settings"→"Restore Default Setting"，将系统设定为出厂设置，重新设定系统语言为英语或日语，千万不要设置为中文，否则可能变砖。

第三步：使用PSP或电脑格式化记忆棒(格式化是为了清除一些有可能影响降级的文件，提高降级成功几率，格式化前先将存档等文件备份好)，并下载网络上的降级傻瓜包，直接将其解压缩到记忆棒根目录下。傻瓜包中已经整合了HEND以及1.50官方升级包。

第四部：接上PSP电源后将其打开，直接进入"PHOTO"菜单中的"HEND"，如果屏幕先蓝后绿，则表示启动成功，不成功则关掉后重试，直到成功启动为止。

第五步：HEND运行成功后选择Game"→"Memory Stick"中的"TA082 idstorage Change"，如果你的主板不是TA-082，这里会有一行英文提示，那么证明你的



▲运行HEND激活自制程序启动功能。

PSP主板为TA-086或其他高版本主板，无法可靠降级，请你马上格式化记忆棒，放弃软降级。如果你的主板是TA-082，屏幕上则会提示你按×键开始修改主机信息，待系统信息读取完成后会自动退出程序。

第六步：返回了PSP系统界面后再次进入Game"→"Memory Stick"，选择红色的图标的"PSP Update ver X.YZ"运行，如果你的PSP拥有75%以上的电量，并且已经做了第五步，那么这里就可以直接按×键测试你的RP了。



▲正在进行降级中的PSP屏幕显示了一堆描述文字。

记得中间一定保证PSP不能关机、不能断电，否则直接变砖。等待片刻后程序运行结束，提示"press X to restart the psp"按×键重新启动PSP。

第七步：如果下面迎接你的是熟悉的设置信息错误的蓝屏画面，按○键重启后如果看到了出厂设置画面，那么恭喜你，你已经拥有了一台1.50的PSP了！下面就不用笔者多多介绍了吧，快点找个3.03 OE-A'来刷吧！



▲降级完成，又是一台1.5版本PSP诞生了。

游戏万花筒

栏目主持……胧月



Konami 经典作评估回顾系列 PSP 用面板贴纸

提供 琉璃

Konami 即将于 1 月 25 日发售的经典系列回顾作品第二弹的三部作品《沙罗曼蛇 携带版》、《兵蜂 携带版》及《Q 版沙罗曼蛇 携带版》近日公布了其限定版的内容。限定版中将随游戏赠送一份 PSP 用面板贴纸，三款游戏的附赠面板都是不一样的。面板上那熟悉的画面是不是让你一眼就能回忆起当年的这些经典作品呢？





《沙罗曼蛇 携带版》面板贴纸





《兵蜂 携带版》面板贴纸





《Q版沙罗曼蛇 携带版》面板贴纸



PSP广告再次弄巧成拙

提供 软饼干

一个名为"我最想要的圣诞礼物是PSP"的个人网站悄然在网络上现身，网站的建立者据称是两名少年，建立这个网站的初衷则是为了说服父母给他们购买一台PSP作为圣诞礼物。网站上除了以PSP为中心的圣诞贺卡以外，还包括两人自己设计的印有PSP标志的T恤样式和一段YouTube上的PSP宣传广告视频链接。这个设计简单的个人网站在设立之初并没有引起人们太多的关注，但有不少人相信该网站的建立者完全是为了能在圣诞节获得PSP作为礼物才如此煞费苦心。



▲真不知道SONY下一个广告又会惹出什么乱子。

然而就在不久前，人们注意到这个据称是网友自制的网站看似寻常，实则大有名堂。一些网友注意到该网站的站面设计、PSPT恤的样式设计模板、包括网站上大量使用的"PSP多媒体娱乐版（PSP Entertainment Pack）"等索尼的官方用语都很令人怀疑。这个所谓的自制网站自然很快就引来了多方的关注，网友们通过各种渠道最后发掘出了事情的真相，这个看似业余的网站实际上是索尼官方雇佣了一家名为Zipatoni的广告公司制作的。该消息在网上被曝光以后，该网站立刻遭到了网友们如潮水般的攻击，网站的评论区里骂声一片。

在万般无奈的情况下，该网站的真正建立者终于显露出了真身。在先后关闭了网站评论区和YouTube上的宣传视频后，SCE美国分社在该网站上发布了一个官方声明，承认网站的建立者并非什么渴望得到PSP作为圣诞礼物的十几岁少年。但SCEA同时还在声明中强调，建立这个网站的目的只是为了让玩家们了解PSP真实的一面。事实上，这已经不是索尼第一次把PSP的宣传广告搞砸了。2006年夏天，SONY策划的街头涂鸦广告引起争议，受到2万美元的处罚。随后在荷兰等欧洲国家出现的白色PSP广告又由于包含种族歧视色彩而引来了大批反对者的抗议。



"《大众》系列"壁纸主角换人

提供 琉璃

《大众高尔夫 携带版》是两年前随PSP上市一同与玩家见面的首发作品之一，游戏继承了家用机上前4作的经典要素，简单轻松的玩法让人无时无刻都想拿来轻松娱乐一下。而作为"《大众》系列"的传统，每月都会在官网上放出一张以其最新作品中的人物为主角的主题月历壁纸。随着《携带版》发售至今的两年多时间，其中的人物也担任了两年多的壁纸主角，成为了系列中占领壁纸地盘时间最长的作品。到了2007，那些熟悉的面孔终于被PS2上的"《大众》系列"最新作《大众网球》给替代了，让我们轻轻地对他们说声"再见"吧，并且继续期待系列的新作发售。

"《大众》系列"壁纸下载地址：http://www.claphanz.co.jp/wall/wall.htm

PSP版壁纸下载地址：http://www.mingol.net/home/index.php







挑战女流雀士！PS3·PSP《麻将格斗俱乐部 全国对战版》圣诞杯

提供 胧月

赌博不是我们所倡导的行为，也基本上没有机会亲身去经历一下。不过上世纪90年代的众多香港电影已经把赌博包装成为一种极具观赏性的娱乐活动，各位帅气的赌神赌侠赌圣赌鬼赌仙总是能在赌桌上手法与胆识兼备地代表八筒惩罚罪恶。好，这次要讲的就和麻将有关。

Konami公司前不久在PS3和PSP上推出了麻将游戏《麻将格斗俱乐部 全国对战版》，圣诞前夕，在该社的公司大楼内举办了一次名为“挑战女流雀士！PS3·PSP《麻将格斗俱乐部 全国对战版》圣诞杯”的本作相关活动。

日本16家媒体激战圣诞——麻将总动员

在介绍这次活动前，先给大家讲解一个小知识。“麻雀”在日语里的读音和中文的“麻将”相近，而日本更有从事职业麻将的所谓职业“雀士”。和围棋一样，职业麻将也有着专门的职业协会，麻将高手们通过比赛积累成绩，可以获得麻将协会颁发的段位认定书。这次Konami的圣诞杯就请到了6位职业雀士，而且清一色地都是女性。



▲照片里坐起第一个圣诞装女性是司仪，从第二名开始依次为二阶堂琉美（三段）、二阶堂亚树（四段）、宫内こずえ（二段）、和泉有希子（二段）、渡边郁江（二段）、田村りんか（初段）。



▲Konami给所有参赛人员配发的麻将必胜护身符，麻将比赛固然需要实力，然而运气也是非常重要的呀。

有趣的是，这6位职业女雀士并不直接下场参赛，而是等待接受参赛选手中的两名胜出者的挑战。同时，参赛选手也都是日本各大媒体的编辑或记者，会聚一堂的他们将赌上本社的荣誉全力一战！



▲为胜利者准备的奖杯，女神会向谁露出微笑呢？

初战

参加比赛的媒体共有16家，其中有很多我们都耳熟能详了，下面是抽签后的对阵表。

第一桌	第二桌	第三桌	第四桌
每日新闻	日刊现代新闻	电击PS2	报知新闻
东京中日体育新闻	近代麻将	FAMI通PS2	电击Playstation
ITmedia	FAMI通	电击Online	体育日本新闻
Arcadia	eg	日刊体育新闻	近代麻将原创



每个桌的4个席位共配置了两台PS3和两台PSP，它们连接在同一个服务器上从而实行联机对战。当然，现场为PSP版的使用者专门配备了显示器，看起来非常方便。不过在不同的主机上玩同一个游戏，总让人觉得有那么一点不协调。

另外，只要能在第一战取胜，就可以得到女性雀士的主题挂历，附带签名的哟。

◀如图为第一桌和第二桌的出线情况，其中三家都是游戏相关媒体。

右表中的8个媒体代表，游戏相关媒体占据5席，其余3席中有两个都是专门的麻将媒体。看来PS3、PSP上的激战果然是游戏媒体的主场啊。

在第一桌的比赛中，近代麻将以绝大的优势战胜其余三家，挺进第三轮，不愧是麻将专门志；而第二桌的“电击双星”则双双被淘汰。而紧接着的第三轮战则是FAMI通、近代麻将、体育日本新闻和近代麻将原创，令人惊讶的是近代麻将被淘汰，体育日本新闻和近代麻将原创两家获得决赛资格，至此，游戏杂志代表媒体全军覆灭……口胡，下次该比《俄罗斯方块》！

两回战

经过第一轮的较量，16个媒体淘汰掉一半，下面是第二轮的分组情况。

第一桌	第二桌
ITmedia	电击PS2
Arcadia	体育日本新闻
近代麻将	电击Online
FAMI通	近代麻将原创

女性雀士登场

16家媒体比完后，终于是女性职业雀士们的出场时间了。这6名雀士加上Konami本社的2名员工一共8人，分成两桌进行了激烈对决，而这两桌的最终两名胜出者二阶堂亚树（四段）和田村りんか（初段）将和前面的媒体组出现者进行最终对决。



▲虽说只是游戏，不过女雀士们都玩得相当认真。

最终决战

决胜战的条件非常华丽，房间正中两个大屏幕显示着战况，同时由职业雀士森山九段担任解说。当然，为了不让选手们听见解说词，Konami给所有选手都佩戴了耳麦。这是体现媒体决心和职业选手荣耀的一战，尽管媒体代表都战得异常努力，然而职业和业余的本质差别还是没能让他们逆天成功。最后的优胜者是二阶堂亚树（四段），第二位是田村りんか（初段），展现了职业雀士的非凡实力。



▲比赛时的二阶堂亚树，精神非常集中。

游戏美图秀

进入了1月的倦怠期，总有种身心皆疲的感觉。湿冷的天气让人连外出的欲望也没有，成天困在办公室与家中，连生活的色彩也化为了灰白两色。无意间在一次浏览网页的过程中，看到了这些让人眼前一亮的图片，绚丽的色彩以及美丽的人物造型给人唯美的感觉。下面图片的作者尚月地也许并不为国内人所熟悉，但是其华丽的画风以及独具特色地用色风格让所有人过目不忘，并深深记下她的名字。本辑的美图秀就为大家奉上她的几幅绚烂之作，给大家在枯燥乏味的冬季里来点儿视觉上的冲击。





如此别扭的造型在她的笔下却没有一丝不协调感。

这种绝佳的反色调使用让人有眼前一亮的感觉。





作者华丽的风格甚是适合这样的巴洛克风格。



偶尔也能见到她的同人画——《哈尔的移动城堡》。



魔女和吸血鬼是每一个画家都喜爱尝试的角色。



作者的画中最多见的还是这样和式风格的画。

栏目主持 软饼干

超级玩家 Vol.15
THE SUPER PLAYERS

"《游戏王》系列"凭借那独具特色的游戏玩法和卡牌吸引了不少玩家为之痴迷，饼干我自己也比较喜欢那些花花绿绿的卡片造型，但对《游戏王》游戏本身并没有什么研究，读高中时只玩过PS上的一款不知道是第几代的《游戏王》，在卡在初期的某一关后就彻底放弃了……呵呵，现在就来听听真正的《游戏王》粉丝的心声吧！

一位《游戏王DS》的忠实粉丝的"心得自述"

网名：小雨、虫子
经常出没区域：猪笼城寨、NDS区
年龄：20岁
QQ：120245050

《游戏王DS》虽然已经推出较长时间了，但凭借其优秀的作战系统以及千变万化的卡牌组合，至今仍然保持着相当高的人气，无论和朋友联机或是独自挑战都是一个很不错的选择。今天虫子就在这里和大家讨论一下《游戏王DS》的心得体会。

软饼干：大家好，本期我们请到的是《游戏王》饭小雨，大家欢迎下。
小雨：腰疼……宿醉……呃……呕……
软饼干：汗，看来我们这位小朋友的生活习惯不太好。不要紧吧？
小雨：刚去厕所吐出了"命运交响曲"……
软饼干：现在的孩子，年纪轻轻就酗酒。
小雨：-。-
软饼干：那看来问题不大，不要跑题了，你快开始吧。

卡的组合

曾经看到过不少网友说"卡组比对手强就能赢"，这话其实有道理，但关键是什么样的卡组才算是强的卡组。不少人觉得一味追求高攻击力的牌组就好，其实不然，小雨曾经一张怪兽卡没有出就把一个平均攻击力2000左右的朋友生生憋屈死。卡组的重要性七成由其效果决定，如"火箭战士"攻击力只有1500，但其无敌+降攻的效果在面对高攻敌人的情况下有着逆转乾坤的效果。说陷阱卡与魔法卡的作用比怪兽卡重要这话绝对不过分，虽然只是作为战斗辅助，但往往一张陷阱卡或魔法卡就能轻松逆转绝境，如"圣罩防御"这类卡，可以瞬间将敌人布阵许久的无敌阵容轻松击溃。组合辅助卡的要点有三个："阴、贱、狠"，小雨曾经用绵羊卡+和谐使者+攻击无效+死亡光环，采取不要脸的防御拖延时间战术，轻松憋屈死别人。怪兽卡的选择前面已经说过了主要看效果，举例说明，敌人已经出了5张怪兽卡，而且全部攻击力强化到3000以上，在这种情况下基本上我们已经被憋在家里，但如果防御召唤一张"未来壶"，我们就会看到澎湃的爆破场面……这里还要推荐怪兽卡组最好有一个主方向，也就是说有一个统一的属性，在面对攻击较高或特殊情况下比较容易统一强化。小雨个人比较推崇暗属性，因为暗属性的效果卡都比较阴险，而配合黑暗领域+见习魔女可以统一提升1000攻击力。以上并不是三言两语能说清楚地，完全要靠大家在实战中(虐待中)逐渐摸索

战 斗

虽然组合好卡组就能取得七成胜利，可是战斗也是十分重要的，有时候看起来不起

眼甚至对自己不利的效果往往能让对手更头疼，例如我方召唤出一张“沉默法师”，之后就玩命想办法让对手抽取手牌，抽得越多我方的攻击力越高，配合好魔法卡和陷阱卡往往能一击必杀。需要祭品召唤的时候我们可以选择“万力魔神”，再配合其不被破坏的特点让其防御，这样不仅可以拖延时间，而且能用较小的代价召唤。

在战斗中还有一个重点就是连锁，不断连锁不仅能打乱敌人阵脚，而且能给敌人造成不小的心理压力，造成之后的发挥失常(当然只针对对战玩家，电脑是不会乱的)，这方面研究起来比较费脑筋，这里推荐多多参考卡店里的训练模式，如果能把那里所有等级的考验通过，那么恭喜，你效果卡和连锁的技术已经有了一定等级，虐待普通玩家没有问题了。

胜 利

牢记心中，胜利的条件不光局限于磨掉对手那8000LP，除了小雨刚才所说的那个方法，还可以利用“死亡转盘”召唤出五张“死之信息”来取胜，如果利用这种方法建议将牌组里放入大量此卡，不然几率很低。而与此相似的召唤出“封印大法师”的战术由于卡片限定而变的几率很低，所以这里不推荐。另外利用“现世与冥界的转换”也算是逆境中比较阴险的一招。

最重要的一点就是运气，完全看RP，好卡组+好技术+烂运气=LOSE，本当に残念……最后要提醒大家，《游戏王DS》中没有最强的战术也没有最强的卡，所谓一物降一物，两仪生四相，四相生八卦，八卦生……(自行参考《易经》)，一切都要依靠自己在战斗中磨练，如果有什么具体问题或想与我切磋的玩家请来levelup.cn找我，waiting for you!

软饼干：你接触“《游戏王》系列”多久了？

小雨：记得我从一个高一同学那里抢了一本《游戏王》漫画，还有从我女朋友那里弄来了一套《游戏王》漫画。初中的时候就玩万智牌，烧钱啊！

软饼干：这位估计是我采访到最不厚道的玩家了，万智牌我貌似也有过。

小雨：嗯，不过万智牌要钱，红红绿绿的RMB啊……话说你和那个叫“松开123”很熟？

软饼干：一般熟，前一辑超级玩家就是他的《恶魔城》挑战。

小雨：嗯……关于他和某女的桃色绯闻你有什么情报没有？

软饼干：他怎么了？ 啊哼，采访时间不谈花边新闻。

小雨：你不知道LOLI都关心这个么？言归正传，貌似又要跑题了。

软饼干：好，我们还是回到正题，《游戏王》的正版卡你有收集吗？

小雨：没钱……不过我从网上下载图样然后自己画了一套你要么？主要还是因为中国的JS不重视这类游戏。所以周边在中国恐怕很难看到。

软饼干：如果能画得和原版一样你就能拿去卖钱了。

小雨：那我为什么不直接画RMB呢？好像又跑题了。－3－

软饼干：汗，话说《游戏王》在中国还是有很高的人气的。大多数地方假冒猥劣卡片的销量都不错。

小雨：(－3－)卡片也有邪神版？拜<(_ _)>在此不得不佩服高桥老师的鬼斧神工完美的卡片系统……话说这次《游戏王GX》超级期待……

软饼干：你是说《GX》的动画还是游戏？

小雨：游戏……动画债我已经还不过来了……

软饼干：“《GX》系列”我不是很熟悉，你觉得和原来的相比，最大的区别是什么？

小雨：名·字·不·一·样！

软饼干：昏过去了-……

小雨：这人……刚还要给我叫救护车，现在自己晕了，给点敬业精神，别跑题啊！

软饼干：“《GX》系列”的游戏已经出过两款了，分别在GBA和PSP平台上。你有玩过吗？

小雨：GBA的还不错，PSP的……545454(蹲在墙角诅咒所有有PSP的人。)

软饼干：没事，你也加入《掌机王SP》的抽奖大军，说不定哪天就有台PSP砸中你了。

小雨：就这次吧，要软降1.5配送2G高速原装棒，原装贴膜。

软饼干：你这么猥琐，这辑估计RP值不够。《GX》和原系列相似的地方 实在是太多了，你觉得高桥出这个系列有什么目的 么？

小雨：昧心地说：为了能满足粉丝期待，并进一步完美系统平衡性。平心而论：敛财。

软饼干：果然不给人家老师面子，决定把你TF。最后还是给你个机会，如果让你制作一张效果卡，你会怎么设定？

乱入的蚊子：其实 我也是《游戏王》达人，嗯，如果让我来制作一张效果卡，我的设定是：攻防都不用太高，效果则是援护同伴的类型，比较类似英雄卡组吧。(－ －)

小雨：还有我抗议……为什么要TF我……要善待LOLI啊！

软饼干：死RY变成星星吧，本辑超级玩家栏目到此结束，大家下次再见。

文 小豆子
编 LIKY



手机游戏吧

VOL.38

根据Informa的调查报告，2006年全球手机娱乐市场的销售额为188亿美元，而到2011年将会达到惊人的381亿美元。其中手机游戏和手机视频是其中增长最快的两种服务，预计五年以后会占到手机娱乐市场销售总额的一半以上。没想到小小的手机，竟然能创造出如此巨大的市场。

本辑话题

移动为何不爱TD-SCDMA

自从TD-SCDMA标准通过国家验收以后，有关3G牌照的传闻就愈发多起来。最近，又有消息说中国移动上TD-SCDMA已经成为定局，并且已经开始规划。针对传闻，移动并没有马上出来辟谣，而选择了沉默。其实中国移动已经无需再表白什么，因为在此之前，移动已经不止一次地表现出要和TD-SCDMA划清界限的态度。

众所周知，移动最爱的是WCDMA。首先，从GSM升级到WCDMA是一条平滑升级之路，有很多国外经验可以借鉴。而由GSM升级到TD-SCDMA可能会出现一些意想不到的问题；其次，移动现有的设备更容易升级到WCDMA。移动在数次对GSM设备的升级中，国外的设备提供商已经预留了WCDMA的接口并且免费提供了部分WCDMA设备；第三，WCDMA的标准已经相当成熟，目前最大的传输速率能达到2Mbps，而TD-SCDMA仅仅能到384Kbps；另外，WCDMA的终端手机种类繁多，售价已经非常低廉，而TD-SCDMA手机还未商品化。

对于移动来说，运营TD-SCDMA风险太大，可谓前途未知。但更多的专家却看好将TD-SCDMA交由移动运营，毕竟移动有着雄厚的财力和丰富的运营经验，这两点是其他三个运营商所不能比的。TD-SCDMA牌照究竟花落谁家，很快会有分晓。

热辣新闻

第三届中国手机游戏评选开始

由当乐网举办的"第三界中国手机游戏评选"于日前拉开帷幕。本次参与评选的手机游戏共有120款，其中39款为国产手机游戏。评选采用网上投票的方式，玩家可以用手机登陆http://wap.downjoy.com或者用电脑登陆http://www.downjoy.com进行投票。根据投票结果，将会评出十佳手机游戏以及最佳动作游戏等若干单项奖。参与投票的玩家有机会获得诺基亚N73手机、苹果iPod MP3播放器等奖品。评选投票截止时间为2月28日，3月11日将发布评选公告。

Symbian将成立中国总部

Symbian公司将于1月16日在北京成立中国总部。Symbian期望中国总部成立后，能与国内厂商展开更多的合作。诺基亚掌握着Symbian公司的大部分股份，借着诺基亚手机的势力，Symbian已经占有了智能手机系统的大部分市场份额。目前Symbian最大的敌人是Windows Mobile和Linux，而中国市场将在全球市场中占有越来越重要的地位，中国总部的成立将是Symbian公司全球战略的重要一环。

网游天地

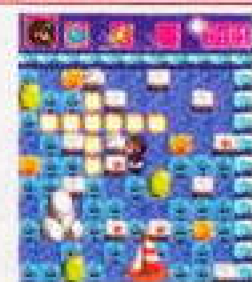
《玩派》公测开始

文朋科技开发的手机休闲游戏平台《玩派》于近日开始公测。公测版本中，用户可以玩到包括《对对碰》、《斗地主》、《中国象棋》等在内的13款多人在线游戏以及《动物管理员》等多款单人游戏。除了游戏外，《玩派》还提供了图书阅读和聊天功能。《玩派》采用动态加载技术，即时推出新游戏，用户也不必重新下载客户端，非常方便。喜欢休闲游戏的玩家快用手机登陆http://wap.wanpai.cn下载客户端吧。

《人间》停止运营

近日，《人间》官方网站(http://mbox.163.com/rj)突然发布公告，宣称将于1月31日正式关闭。《人间》是由网易无线运营的以明代为背景的角色扮演类手机网游。1月31日后，玩家将无法登陆游戏，网易无线提醒用户不要再订购游戏以免造成不必要的损失。但在公告中，网易无线没有提及关闭游戏的原因。

《泡泡西游》即将推出



根据时下流行的《泡泡堂》制作的手机网游《泡泡西游》将于近期推出。游戏以唐僧四师徒以及原创人物紫夏为主角，玩家要不断搜集宝物，并避免被对方的泡泡炸到。目前开发小组正在设计网络优化和预警机制部分，力争尽量减少网络延迟给游戏带来的影响。

新机看台

三星 X838

参考售价 3500 元

与上辑介绍的LG KE608相比，三星X838更像一款MP3播放器。X838采用旋转设计，底部是硕大的圆形键盘，能很容易对音乐播放进行操控，简直是一部手机版的iPod。X838的音乐播放功能非常专业，可以编辑播放列表，调节3D音效，甚至还支持数字版权管理。高达1G的内存是X838最大的卖点，能充分满足用户对容量的需求。其他功能上，X838也不含糊。26万色TF液晶屏，虽然分辨率只有220 × 128像素，但显示十分细腻。内置的130万象素摄像头能够支持拍照和有声摄像。如果你是音乐发烧友，那X838绝对适合你。



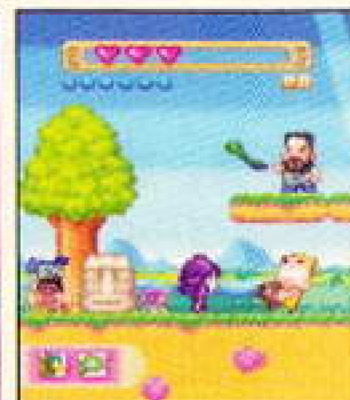
热辣手机游戏快报

如来神掌之想人飞飞

厂商	游戏米果	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉A768 V180 V878/三星D508 E239 W219/松下SA6 VS3等		
优点	画面恶搞 让人捧腹		
缺点	操纵感一般		

游戏米果推出的第二款手机游戏。话说凤飞飞和云飘飘同时爱上了双飞堡主项无根。当凤飞飞和项无根准备私定终身时，云飘飘先下手为强，将项无根掳走，于是凤飞飞踏上了漫漫寻夫路。游戏画面十分恶搞，人物长相猥琐。玩家可以使用熊猫、小猪等宠物等攻击敌人，还能将通关积分上传到网站参加排名。



综合评分 8

厂商网站：http://www.rulaionline.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏

罪恶工具 GGX

厂商	格锐数码	类型	FTG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉A7608 E680 V303 C650/索尼爱立信K506C K700C W810C等		
优点	画面精美 手感优秀		
缺点	可选人物太少		

著名街机格斗游戏的手机移植版，经日本ArcSystemWork授权由格锐数码汉化引入国内。本作故事发生在《罪恶工具X》和《罪恶工具XX》期间，圣骑士团团长KY为消灭利用GEAR细胞祸乱人间的暗杀集团而展开战斗。游戏画面背景精细，人物够大，分为故事模式等多个模式。操作方面秉承了系列一贯优良的手感，玩家可以使出多种必杀技。









综合评分 9

厂商网站：http://www.greatelsoft.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏

阿曼3D竞速雪球

厂商	空中猛犸	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉E680i E6/索尼爱立信K500C K700C K750C S700C等		
优点	立体感强 操作简单		
缺点	关卡过少		

"《阿曼》系列"外传作品，以阿曼的宠物企鹅吉达为主角。爱冒险的阿曼领着吉达一起来到南极，冒险之旅由此开始。游戏分为"通过模式"和"挑战模式"两种，通过模式下只要在规定时间内到达终点就算胜利，挑战模式难度更高，除了有时间限制外，还要收集所有的小鱼。游戏共分五关，画面采用三维即时演算，立体感很强。








综合评分 8

厂商网站：http://www.mammothworld.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏



文 PM525 Kyle 编 马修

相信每个"《口袋妖怪》系列"玩家都不会对"组队"这个词陌生吧？有一大把精灵在手，谁也不愿意只带一只精灵去冒险战斗，队伍的构成有很多种，如何让自己的精灵队伍保持长久的战斗力并立于不败之地？相信大家也都一直在探索，本辑的广播台，就由PM525的Kyle朋友给大家聊一下组队。

组队经验谈

组队是对战前必经的步骤。想要有辉煌的战绩，一个好的队伍是必不可少的，组队的第一步，先要确定成员。

确定成员

大体上来说，成员的属性弱点不能有太多重复，如果一队全是具同一个弱点的精灵，遇上克制属性精灵就会非常被动。成员中也不宜有太多具四倍弱点的精灵，四倍弱点使它们在物理和特殊之间腹背受敌，更可能因为弱点被对方钻空子。

接下来我们具体谈下成员的构成。队伍的成员中一定要有一到两个耐力和抗性都很好的精灵作为盾牌（比如水君），在对方攻势正盛时起缓冲作用（某些特殊的队伍可能会缺少盾牌或是缺少下面讲到的其他任何一到两个部分，但这里将不做讨论，仅就一般情况进行论述）。但盾牌一般攻击能力较弱，速度也较低，故不建议配备太多，以免给对方某些精灵钻了空子。同时，队伍中一定也要有速度快、攻击高且掌握了多个属性攻击技巧的精灵（比如宝石海星、耿鬼），前期能够给对方施加压力，后期则可以凭借高杀伤力和高速度来秒杀对手。高速精灵的数目可以视队伍具体风格有所调整，但也不建议过多，因为高速精灵多数耐力差，投入过多也会造成队伍的不稳定。最后，队伍还应当有一些攻守兼备的精灵（比如暴鲤龙、重钢蟹），它们进可攻、退可守，是一支队伍的中坚力量。



▲盾牌精灵使用得当，可以很好地化解对方的强攻。



▲攻守兼备的精 灵是队伍的中坚。

有了精灵还不够，还要注意下它们使用的配招与战术。这里并不会对具体的配招战术进行讲解，而只是提出一些必备或建议配置的招式与战术：

1.队伍中最好有精灵能强化攻击的能力。这里的强化攻击能力并不单指强化两攻，也包括低速高攻的精灵对速度进行的强化。强化的作用之一是破盾。通过高威力的攻击强行击破盾牌；二是清场，在大家体力都不多

时，凭借一两次强化来获得秒杀多数对手的能力。

2.队伍中最好能有双刀精灵（可以同时实施物理攻击和特殊攻击的精灵）。由于单盾的存在，攻击手们只凭一攻很难突破盾牌防御。这时就需要双刀发挥作用，从对手的弱项寻找突破口。

3.队伍中建议配备一只有先制攻击技巧的精灵，以便在关键时刻化解对方的起死回生战术或挣扎战术，因为对方的这类战术一旦成功，往往会有灭队能力，故需小心对待。

4.队伍中建议有一只能使用高速旋转的精灵。新作中钉子的数目增多到三种，被撒钉后如果不能及时清掉，那很可能会在一次次交换中损失惨重。当然，并非只有高速旋转可以解决“钉子问题”，通过主动加快战斗节奏，快速结束战斗也能减少钉子作用的机会，这也是一种办法。

5.队中建议有一只会吼叫、灭亡之歌、黑雾或吹飞的精灵，以便能够破解对手的强化战术。放任对手强化是非常危险的，强化到最后的结果往往是对手精灵的攻击强到能秒杀绝大多数精灵，或是防御强到足以无视任何攻击的地步。

选种

确定了成员与其配招后，下面就要进入第二步：选种。决定精灵未来能力的有种族值、努力值、个体值三项。其中，种族值是每一种精灵所固定的，我们没法改变；努力值是后天培养的，放在后面讲述；个体值是在得到一个精灵时确定的，和能力一样有六项，每项从0到31随机取值。选种的目的之一就是为了得到个体值较高的精灵。选种的方式有野外直接抓捕或是生蛋，如果需要遗传技能，则必须要生蛋。得到精灵后，先存下档，使用升级糖把它升到比较高的级别，然后通过能力公式或是专门的软件进行逆运算，从而得出个体值，读档，回到升级糖使用前的状态（千万别手滑选了存档，那样升级糖就白白用掉了）；通过养育屋来提升等级也可以，养育屋养出的精灵也是不会增加努力值的；假如通过战斗升级，请务必记清在哪项上加了努力值，否则逆运算时会使结果不准。由于精灵个体值有六项，想通过选种让每项都完美是很困难的，一般只要关键项的个体值高就行了（比如凯西，只看特攻与速度）。除了个体值，要选择的还有性格与特性。一般来说，性格最好能削弱一项没用或相对较低的能力，增强另一项有用或相对较高的能力（增强 × 1.1，削减 × 0.9）。如果精灵全能力都很有用，则需要选无修正的性格。同种精灵常常有两个特性，选种时要按需要选择一个。

附：精灵最终能力计算公式

HP 计算公式：（种族值 × 2+ 个体值 + 努力值 ÷ 4）× 等级 ÷ 100+ 等级 +10

HP 以外计算公式：[（种族值 × 2+ 个体值 + 努力值 ÷ 4）× 等级 ÷ 100+5] × 性格修正

培养

选种结束后，相信各位已经很累了。接下来最后一步是培养，仍然比较累，但相对选种要轻松不少。后天培养的内容主要是努力值的分配，另外还要根据之前决定的配招来选择性地保留一些升级学会的技能和装备一些技巧机器。努力值是有上限的，所以要尽量避免其分散。速攻型的精灵就专加速度与一项攻击的努力，双刀型则可能要兼顾两攻；单盾型的精灵集中培养HP与一防，两防盾则要HP两防兼修。值得一提的是速度方面：进行速度强化的精灵一般会把速度培养到一个特定值，以求在速度强化一段或两段后能针对性地超越一批精灵。盾牌型的精灵往往也会在速度上做稍许投入，以求快过某些特定精灵。一点点的努力值放在耐久或是攻击上增加的能力可能都微不足道，但投入到速度上的话，只要快过对手一点就能比对手先行动，所以说是很划算的。最后要说的是，在精灵100级时，4点努力能够转化为该项上的一点能力，故所有项的努力值都应是4的倍数，以避免浪费（不过最后努力值的总和仍会多出两点）。

以下推荐一些提供单项努力值的PM及出现地点，详细的努力值取得请参见掌机王小组制作的《口袋妖怪十年特辑》。

HP	游戏一开始草丛里的出现的比帕水獭（ビッパ）（+1）
攻击	かくれいずみへのみち湖中，使用高级钓竿钓暴鲤龙（+2）
防御	石系道馆下方的工地，打小拳石（+1）
特攻	鬼屋或者幽灵塔打鬼斯（+1）
特防	海中打毒刺水母（+1）、玛瑙水母（+2）
速度	冠军道路B2F水面上打大嘴蝠（+2）

文 LEVEEN 编 胧月

猎人集会所

当大家看到这篇文章的时候，《MHP2》还有一个多月就发售了，随着各种游戏情报的流出，广大FANS的期待度已经满点。本辑的文章就先做一次武器性能的预测，希望能帮助大家找到自己喜欢且顺手的武器种类。(注：推荐指数最高为5)



大剑

(无责任推荐指数：3)

和前作一样是比较容易上手的武器，主要区别在于新加入了蓄力斩这个招式。此招式威力极高，3级蓄力斩威力不仅超越大锤的“本垒打”成为破坏力NO.1，并且还享有特殊的攻击补正系数。当然，要想运用好它也不轻松：由于蓄力斩的准备时间比较长，破绽大(好在一般的小型怪物攻击不能打断蓄力动作)，而且3级蓄力完成后会自动释放攻击，所以要对游戏有深刻理解、预读能力非常强的玩家才能真正使用好这类武器。



太刀

(无责任推荐指数：2.5)

太刀具有大剑的攻击范围和大锤的机动性，招式华丽无比，但是每一招的威力却没有想象中的高。即使有类似于双剑鬼人化攻击的“气刃斩”以及独特的连续技，但是不注意攻击次数和回避就很容易成为半调子武器。由于无法防御和经常弹刀的特性，必须配合高级耳栓和防止弹刀的技能使用(目前推测该两个技能无法并存)，到后期可能会有后劲不足的感觉。



片手剑

(无责任推荐指数：4.5)

魅力在于动作灵活迅速，攻击输出较高，同时享有特殊攻击补正(前作为1.5，本作应该要下调)。由于这个数据下调，那么著名的“绿不弹”特性也会消失，好在能防止弹刀的技能在《MHP2》里会出现得相对较早。片手剑的防御性能比较次，《MHP2》里更有可能增加怪物部分招式的威力值(比如铠龙的侧身撞击)，这样一来防御的劣势会更加明显。当然片手剑新增的“原地捞击”、持刀使用道具可、跳跃斩无视风压(古龙风压除外)的这些特性，还是可以成为进行单人任务时最有力的武器。



双剑

(无责任推荐指数：单人3、联机5)

乱舞攻击次数高达10次的双剑，使用带属性的武器会有它独特的魅力，再加上武器增加了会心率(攻击力上升1.25倍)的设定使得它的高攻击输出更体现出了其得天独厚的优势。同时，本作乱舞结束后可以做出立即回避的动作，鬼人化状态中耐力消耗减半的技能以及新增古龙种全弱龙的3大特点，使得双刀在联机，特别是后期任务上的强势会非常明显。在这里笔者可以大胆预测：后期是超绝一门、斩味＋见切混装的天下。



锤

（无责任推荐指数：3.5）

暴力级的武器，不过很多玩家没有吃透它的性能。《MHP2》的大锤新增了可以将怪物击晕的能力，具体就是集中攻击怪物的头部，然后当"气绝储蓄值"达到一定数值后怪物就晕了（类似于异常状态攻击），实用度有一定上升。还有一个优势在于大锤属于"打击"类攻击属性武器，对付游戏前期出现的甲壳类怪物和麒麟效果会非常好（当然也是这属性决定了它依然无法完成断尾的使命）。另外，在联机的时候与朋友配合可以实现"眩晕＋麻痹"无限循环这一无赖战术，推荐。

狩猎笛

（无责任推荐指数：2）



完完全全的辅助类武器，招式的威力和片手剑相仿，由于武器倍率系数高所以它的破坏力就乏善可陈了。虽然也有将怪物击晕的特性，但是储蓄值远低于大锤，使用者应该好好把工作重心放在演奏上。演奏能实现的特殊效果比较多：包括攻、防上升（最多可上升25%），耐力不减，风压无效甚至不弹刀等，但是由于各种效果能持续的时间确实太短再加上每种狩猎笛拥有的音谱不一样（这意味着不能实现全部效果的演奏），所以并不推荐使用。

长枪

（无责任推荐指数：3）



对于这种武器，鉴于其在PS2版《MH2》上的表现，Capcom应该会继续保持它在《MHP》里的性能。由于在《MHP2》里会将《MHP》里"挡格性能"和"挡格强化"这两个技能的效果合并在一起，那么长枪"铁壁"的特性会更加明显。另外长枪兼并"打击"和"切断"两种攻击属性，但是《MHP2》里"打击"方面存在特殊攻击补正0.72的设定，所以请不要再太过于依赖它的双重攻击属性这一特点了。简单一句话：能保持住在《MHP》里的地位就好，别奢求它更多。

铳枪



（无责任推荐指数：2.5）

铳枪在移动力、防御力方面将和长枪表现一样，但由于攻击输出较长枪慢、定点判定小等缺点，还是给人留下不易运用的印象。好在在《MH2》里遭玩家唾骂的炮击系统在《MHP2》里会得到老卡的加强（目前已经公布有强化各种炮击的技能"炮术王"出现），可见其重视程度。不过使用炮击很容易伤害到同伴这点还是改变不了，加之不容易上手，所以使用率还是比较低。



轻弩 重弩

（无责任推荐指数：3）

基本上没有什么变化的武器，只是重弩在强化的时候可以加盾（也可以放弃盾加增加攻击力的部件），但是和片手剑一样的防御性能，根本不可能出现挡格性能加强的弩手装备决定了这将是一个鸡肋设定。当然，弩在一些特殊局面，像讨伐黑龙一族方面还是有它的优势（反动轻减＋扩散）；相反，攻击招数发生微妙变化的类似铠龙一族怪物，使用弩的讨伐难度会有所上升。

弓



（无责任推荐指数：4.5）

虽说显示的攻击力比较低，但是蓄力所产生的各种弹药效果再配合自身所带的攻击属性，能给敌人造成意想不到的伤害。游戏后期可以出现高级耳栓和耐力消耗减半技能组合的混装，对于需要时时蓄力和游走战术的弓来说再合适不过了。由于弓箭射出去后会按抛物线行进，所以新手在最初使用的时候会感觉不习惯。总的说来，如果能合理运用弓的蓄力效果以及攻击距离，它将成为一种安全系数和杀怪效率都颇高的武器。

好了，写到这里对游戏中出现的11种武器全部进行了大致的性能预测，当然也不排除在游戏正式发售后的一些变化因素，上文仅供大家参考，最终使用什么武器顺手还是玩家实际操作后决定吧。（注：上文中的部分数据采用至PS2版《MH2》。）

文 胧月



胧月：大家好，又见面了。本次将给大家介绍一位玩COSPLAY的MM……
众人：哈，又是COSER？这是第几次了都，汝就不知道换些新鲜题材吗？比如皮鞭女王、如花姐姐之类的。抗议，严重抗议！
胧月：……我说乃们的口味什么时候变这么重了？好吧，既然如此本辑节目只好暂时停播了。青行灯小姐，那个实在是不好意思……
（被打断）
众人里双眼放光的宅男们：口我！桑原铃，那是桑原铃啊！胧月我们冤枉你了，连《BIKO》的COSER你都能找到，而且还这么口耐！嗷呜……
胧月：（无奈地）看吧，这就是所谓的"萌"克"宅"。

"变音"小介

变音词汇是网络上普及开的又一种"旁门左道"的文化。该类词汇通常故意改变其中的某个字或某几个字，让读音发生变化，但词义不变；有时也有用某地的方言发音来故意代替普通话发音的情况。举个简单的例子，比如上文里的"乃们"实际上就是"你们"，而"口耐"实际是"可爱"的变音。类似的例子还有不少，比如"虾米"——"什么"，"偶"——"我"，"灰常"——"非常"，"粗乃"——"出来"等等，不少就是在网上传播继而流行的变音词。在自由的网络社会里，网民们有时会认为通篇的正统普通话太过书面，并且也不容易展示自己的个性，这些变音词恰好可以让网络上的发言变得活泼诙谐——偶说乃们现在应该明白了吧。

"锦衣夜行"COS团 Profile

ID：青行灯（Aoandou）
代表作：illusion系女主角
爱好：掌机游戏、折腾
喜欢的ACG角色：一本木龙太、索尼克、黑杰克
景仰的COSPLAYER：圣十字军团
最满意的COS角色：目前是《俄罗斯方块》的凸
想对大家说的一句话：其实我本人比传言中还要BT……

ID：修罗未央（川早见琥珀龙／彻）
代表作：不二周助
爱好：网球王子、追看新番动画、相叶弘树
喜欢的ACG角色：藏马、不二周助
景仰的COSPLAYER：可不可以说我自己(-_-+)
最满意的COS角色：不二周助
想对大家说的一句话：努力会带来好运的。

ID：魍魉姬（Oniki／熙）
代表作：Illusion系女主角
爱好：购物、Lolita风格服装
喜欢的ACG角色：阎魔爱
景仰的COSPLAYER：黄山
最满意的COS角色：以前是小爱，现在是弥娜
想对大家说的一句话：希望大家支持小熙。(>o<///)

禁忌的话题——18+



胧月：不知道大家发现没有，照片里的三位COSER颇有SOS团的感觉。

青行灯：诸位好，我是青行灯，“锦衣夜行”COS团的团长。由于这次我的两个搭档没能参加，所以就由我来代表大家发言了。

胧月：其实对于很多上游戏论坛的朋友而言，青行灯MM应该不算陌生了。她多次在Levelup等论坛放出过自己的COS照，是一位颇有人气的女COSER。

青行灯：人气不敢说啦，其实在论坛上泡得久，大家自然而然就熟悉了。

胧月：哎？刚才幕后还在迟疑怎样做节目，这会倒是对答如流。我说你是不是拿本子做了什么笔记啊？

青行灯：（心想）下一个问题一定是问我怎么开始喜欢上COS的，嗯嗯。

胧月：（心想）她一定会认为我会问“你是怎么喜欢上COS的呀”这种问题。

双方沉默5秒

胧月：刚才有群众举报，说你COS的那个桑原铃是《BIKO》，嗯，也就是《尾行》里面的角色。（哇咔咔，她绝对先读错误了。）

青行灯：嗯……当时穿这身衣服在学校里走的时候只有一个人能认出来，没想到“乙女的花园”的读者都这么眼尖。上节目前我朋友就说这《掌机王SP》里一定有两个以上编辑是神猫的，不然我这么丑的人光凭一两个人鼎力推荐，一定通不过……

胧月：……（环顾办公室，可以肯定的是，埋下头的都是心虚的。）

青行灯：不过其实也没什么了，这类游戏里也有剧本写得不错的，主要还是看玩家用什么样的心态去玩。我相信大部分的宅男都是善良的人。善良而寂寞的宅男们对于这种游戏有共鸣很正常，很多人因为有H才玩H游戏，但是真正喜欢上一个角色，却是被游戏里并非H的部分所感动的。

胧月：我们跟你们已经有代沟了……不过不管怎么样，先替广大宅男向你说一声“谢谢”，感谢你群发好人卡。

青行灯：哪有啊……

宅、宅、宅

胧月：当你COS这类角色的时候，有没有受到过议论？

青行灯：有的，不过正面的多一些，毕竟我是生活在宅男的圈子里。

胧月：那么你自己也算是宅咯？

青行灯：算是吧，不是非常宅。不过现在对于宅的定义貌似很狭小，似乎只有对于各种ACG都非常了解并且窝在家里才叫宅。

胧月：观念会更新，宅的种类也很多。你对宅的定义是什么呢？

青行灯：只钻研自己喜欢的东西，并且不善交往的人就可以称作宅了。过去我说自己宅，很多人反对，他们说，会多次遇到电车狼的女人绝对不是宅女！

胧月：其实你可以直接抽过去的，他们的观念里宅女＝恐龙。

青行灯：哈哈，那时候对宅女的定义貌似就是又胖又丑还同人女的眼镜娘了。在非圈子内的人们眼中，我是文雅、安静、内向的类型，不过在宅人圈子里，我是很可怕的角色……

胧月：你猜我想到谁了？

青行灯：谁啊？

胧月：翠星石。

青行灯：－_－#

再接再厉

青行灯：对了，忘了告诉大家，我们团又有新的照片了。包括《死亡笔记》和《地狱少女》的没整理完的照片，还有《节拍特工》的白色护士，《恶魔城》的杂兵护士等新作。

胧月：《死亡笔记》里我喜欢南空直美。

青行灯：嗯，强悍的女人。不过这次我只负责了后期制作，如果当时不忙，也许会糟蹋下直美。毕竟我这形象不太好——人比较胖，而且眼神猥琐。特别是眼神，照相的时候都会特意掩饰的。

胧月：我觉得你一点虚荣心都没有……

青行灯：比起虚荣心来，宅更喜欢的是钢普拉！

胧月：(^_^)说得很棒，那么我们就一起期待你们团队的下一部作品啦。

青行灯：这些照片大约1月的时候可以整理好，届时会发在Levelup论坛的，希望大家到时候能够喜欢。(^_^)

影漫空间

栏目主持：琉璃

琉璃：作为PSP上为数不多几款恐怖音响小说之一，《怪谈新耳袋》并不为广大玩家所熟悉。但是对于喜爱恐怖类影视作品的人来说，这部作品的影视版真实而贴切的恐怖感让人有伸手就能触碰到黑暗的感觉。游戏《怪谈新耳袋》是依照原作小说改编的，原作的故事都取材于现实生活，每一个"怪谈"就是一个真实的体验，阅读每一个故事时都能让你深切体会到当事人所感受到的颤栗。

文 mio

猜猜你的背后是谁？

——浅析电影《怪谈新耳袋》系列

人类恐惧的根源来自何处？

我们会畏惧黑暗，因为那里意象上与寒冷、死亡、孤独有关，并且会让我们最重要的视力无用武之地。但是，由于天生的好奇心，我们又对这种"不可见"的"未知"充满兴趣，明明心存不安，却又亦步亦趋地去探索。

和其他恐怖电影一样，《怪谈新耳袋》系列也是为了响应这种矛盾心理而生。作为电影原作的小说，收录了100则短小精悍的灵异故事。初出版时由于正好符合"百物语"的标准，而不断收到读者关于读后身边就发生不可思议事件的回馈。因此在再版时不得不删成了99个故事。尽管有了"良好的前期宣传"，电影版的《怪谈新耳袋》却并未完全照搬原著，甚至脱离小说开始了全新的创作。

《怪谈新耳袋》每个系列皆由多个小故事构成。由于时间有限《怪谈新耳袋》无法像普通的恐怖电影一样，完整地交代事件的前因后果或是让主角一点一滴地收集线索从而拼凑出真相，但这样反而省去了观众等待"惊喜"的麻烦，导演也不会担心线索的收集过程会冲淡恐惧感，因为最吓人的高潮马上就会出现。

《怪谈新耳袋》的场景设置偏重日常生活，情节上往往一线到底，注重事件的偶然性和突发性。

比如：上夜班回家的白领，按下熟悉的电梯按钮，却发现深夜的电梯里挤满了脸色苍白的陌生人……（《升降机》）



半夜，正在酣睡，突然被一个从天而降的诡异男人压得差点背过气去……（《好重》）

午后，打扫房间，吸尘器的前方出现了一双小孩的脚，只有自己一个人的房间里传来咚咚的脚步声，院子的一角，一个男孩惨白的身影转瞬即逝……（《庭院》）

记者去参加一个聚会，发现这里的人们侃侃而谈的，竟是各自的死亡经历，最后与会者们围住了记者，问："你呢？"（《采访百怪谈》）

故事的主角多是没有名字的A男B女，平凡的就像随时与我们擦肩而过的路人，但就是这样的普通人，悄悄提醒了观众：这样的事情，说不定哪一天就会发生在你身上……

因为有了镜头语言，电影带来的感官刺激远大过小说的文字语言。即使没有精良的电脑特效，活用镜头切换也能让一个平凡的意象或是一段朴实的文字描述营造出意想不到的恐怖氛围。

在《访客》一集中，听到门铃声的小女孩去应门，由于构不到猫眼，所以打开送报口，向外看——女孩并未看到来人的脸，只根据一双从未见过的、涂了红的异常的指甲油的手判断出访客是位陌生人。正在犹豫是否开门时，门铃声开始变得急促并最终变成疯狂的拍门声。尽管影片没有放出访客的完整形象，但观众此时会和主角一样，察觉到危险的逼近。女孩逃入卫生间，之后由女孩的姐姐开了门。电影在此放慢了节奏，用一串连贯的镜头表现访客的入侵：一双涂了红指甲油的手轻轻旋开卫生间的锁，一只手扶住门的中下部，另一只则是握住了门的最下端，将门缓缓推开，再配合女孩惊恐的表情，我们大概都能想象到这个无声无息的"访客"正在地上爬行蠕动，步步逼近主

角。最后，我们看到一双手伸向了女孩，故事就再次戛然而止。

《视线》中的少女在无人的楼梯口自拍毕业留影“十年后的我”。回放时发现影带中摄入了一个护士模糊的影子。少女的同学出于好奇，决定在校庆上放映这卷带子。试映时，摄影机突然失控，少女在一遍遍自动播放的画面上看到了，原本模糊的影子渐渐清晰，站在楼梯口的护士向着自己转过头来，并一步步走近镜头。这时画面骤然间定格在一个巨大的特写上：眼皮上翻的护士，对着观众，用极尖的诡异声调说出了那句“我……一……直……在……看……你……呢！”



在绘画中有一种手法叫“留白”。故意空出一块不画，让观众的想象力去搭桥，自然就会明白那块空白是云还是水。在恐怖片中应用这种手法，往往表现为主角不在现场或是没有直接经历的一段“空白时间”。作为观众眼睛的主角不在，观众对于那段“空白”的臆想和猜测通常就成为了影片最重要的悬念之一。应该说，正是由于这种没有限制的假设和猜想，恐怖电影和故事才从真正意义上具备了颤栗人心的力量。

仍以《访客》为例：一路发着牢骚代替妹妹去开门的姐姐，在开门声响过之后，如同消失一般，骤然间没了一丝声息。那一瞬间的无声比一声惨叫来得更有震慑力，紧张的观众在想着“姐姐怎么啦？”“来人究竟是谁？”的同时，会将注意力更多地集中在蜷缩在紧闭卫生间里的妹妹身上。

《穿衣镜》中，少年和朋友在体育馆的器材室看到了学校里传说中的镜子。他们一起掀开了盖住了镜子的布，什么也没发生。此时主角少年有事暂时离开，留下了朋友一人。待少年回来时，惊讶地发现了一地的镜子碎片，朋友已不知去向，只有隐隐的少女的笑声自虚空传来……





同样的例子还有《请勿打开》中，爷爷和妈妈一同外出，临行前爷爷嘱咐小孙女，今天不要打开佛龛。小孙女在爷爷离开后还是打开了佛龛，并且和一个突然出现的小女孩玩了一整天，在傍晚时分，陌生的女孩向佛龛内纵身一跃后消失不见。爷爷回来了，原本和爷爷一起出去的妈妈却没有回来。外出时发生了什么？那个奇异的女孩到底是谁？

所有的志怪小说，在具备天马行空的想象力和离奇情节的同时，还有一个共性，就是要折射现实世界，反映人性。

《手套》中的女主角，苦于一双每夜出现并狠狡她脖子的白手套。就在她几近崩溃时，手套突然不再出现。不久之后，女主角



收到了一封结婚请柬，新郎是与女主角一直藕断丝连的前男友，而新娘手上戴着的，正是每晚绞住女主角的手套。

《久雄》的全篇只见一个中年妇女一边神经质地擦着从屋子各个角落渗出，滴下的水，一边不停地同坐在走廊上，一言不发的儿子的影子说话。随着母亲独白的深入，我们就能听到一个少年被同校的不良少年推入水库害死的惨剧。死去的少年是女人的独子，就是走廊上那个沉默的少年，他已经死去多时。

每每看到这些篇章，不能不让人感慨：最可怕的不是妖魔，而是人心之鬼！是让人性荒芜，放任恶鬼支配内心，凭着一己私欲，肆意践踏伤害他人的人类啊！

而当看到《夜警的报告书》中，那位担当即将被拆除大厦保安的男人，每天面不改色与楼中各式各样的异界邻居相处，还笑嘻嘻地传授他的同事与那些“人”的交往之道：没看见就好了哦！面对这种勇气和如此乐观豁达的精神，我们也只能认为，这个世界上最强大的，或许，也还是人类吧。

梦幻模拟站

Magic



恶魔城X 月下夜想曲
简单攻略回顾

各位《掌机王SP》的读者大家好，米格、软饼干创立的"米饼铺"正式开张啦！随着PSP上各种主机模拟器的迅猛发展，尤其是PS模拟器惨遭破解，大大丰富了我们的业余生活。米饼二人本着"服务玩家"的原则推出本栏目，将会带领玩家重温各大机种上的经典之作！谢谢！（只听台下掌声一片……）

游戏名称：恶魔城ドラキュラX 月下の夜想曲
机种：PS
发售日期：1997.3.20　游戏类型：ACT
游戏人数：1人　制作公司：Konami

正城篇

◆恶魔城最上部



贝尔蒙特手持圣鞭与德拉古拉展开激战，如不小心战死便会进入无敌状态，不必慌张。

◆恶魔城外部

发生死神剧情后探索地图来到炼金研究栋区域。

◆炼金研究栋

在该区域探索时遭遇第一场BOSS战，对手是两名恶魔骑士。

◆大理石廊下

来到该区域时先走下面那条通路可以顺路拿到魔导器"魂之水晶"，之后返回大理石廊下开始处走上面的通路，在有时钟的地方遇见玛利亚，引发剧情。

◆崖侧外壁

在崖侧外壁区域往上部走遇到BOSS——主角的影子。胜利后前往藏书库。

◆藏书库

在藏书库2层可以遇见爷爷，买下魔导器"封印之石"（开启青光之门的钥匙）和地图。返回城入口附近来到炼金研究栋，通过该区域左边的青色门，来到礼拜堂。

◆礼拜堂



再次触发剧情后遭遇怪鸟BOSS。在恶魔城最上部，找到重要魔导器"飞翔石"。回到崖侧外壁，走最上面的门进入时钟塔。

◆时钟塔

在这里搜刮一番后再次通过传送点回到藏书库。

■绿点代表BOSS房间
■红点代表存档房间
■黄点代表传送房间



◆藏书库

在藏书库3层消灭一名BOSS后回到大理石廊下第1次遇到玛利亚的地方，等待1分钟后左边石像移开后跳上去来到ォルロシクの间。继续探索便能来到斗技场。

◆斗技场

干掉斗技场中的BOSS后获得重要魔导器“雾之魂”。然后回到崖壁外侧，变身为雾通过铁门，再次来到藏书库时，就能找到重要魔导器“蝙蝠之魂”。

◆ォルロシクの间

回到ォルロシクの间，直接往上飞来到新区域，击败该区域内的强力BOSS后获得魔导器“蝙蝠超声波”。然后回到大理石廊下，打开青光之门，踩下开关后进入下一个区域。

◆地下水脉

一直向下走后右拐会有遭遇到冒充主角母亲的BOSS——梦魔，战胜BOSS后得到一枚きんの指轮。之后继续探索本区域可以取得重要魔导器“神圣之像”(不怕水)。然后在该区域引诱一名身背炸药桶的怪物炸坏木桥便能来到新区域。

◆焉道

进入焉道后，干掉守护这里的BOSS后顺路来到下一个区域。

◆地下墓场

在该区域会遭遇到系列经典的BOSS——尸块。之后利用蝙蝠超声波探索该区域的一块暗黑区域，找到一件不装备后不怕钉子的盔甲。

◆礼拜堂

来到礼拜堂一处原先有钉刺而无法通过的地方，装备上之前那件不怕钉子的盔甲即可通过，之后遇到玛利亚，获得一枚ぎんの指轮。

◆大理石廊下

回到时钟下同时装备きんの指轮和ぎんの指轮，开启了通往城正中央的秘道。再次遇到玛利亚后，获得一幅可以识破魔咒的眼镜。终于要展开正城最后的决战了，整顿好后向着恶魔城最上部进发吧。

◆恶魔城最上部

在恶魔城最上部的城主室见到了中邪了的里希特，击败他头顶上的魔眼后正城部分结束。

逆城篇

逆城其实就是正城的镜像，与正城地图刚好相反。把所有地方再次探索一遍，击败众BOSS后搜集到“心脏”、“爪”、“指轮”、“肋骨”和“眼珠”五件魔导器后回到逆城大钟处迎战最终BOSS——德拉古拉。

全魔导器入手地点：

魔导器名称	作用	入手地点
蝙蝠之魂	获得变为蝙蝠的能力	藏书库
蝙蝠之魂 火炎	变成蝙蝠时可以吐火	时计塔
蝙蝠之魂 声波	变成蝙蝠时可以发出在黑暗中探路的超声波	オルロックの间
蝙蝠之魂 超声波	超音波具有攻击力	天井水
狼之魂	获得变身狼的能力	崖侧外壁
狼之魂:速度	变成狼时可以加速	恶魔城入口
狼之魂:必杀	变成狼时可以发必杀技	炼金研究栋
雾之魂	获得变身雾的能力	斗技场
雾之魂:力量	雾的持续时间变长	恶魔城最上部
雾之魂:毒雾	毒雾具有攻击力	空中墓地
神奇的魔方	破坏物品后会出现道具	恶魔城入口
魂之水晶	能看到给予敌人的伤害	大理石廊下
浮身靴	拥有无限高跳的能力	大理石廊下
飞翔石	拥有二段跳的能力	恶魔城最上部
神圣之像	待在水中不会消耗体力	地下水脉
妖精之书	记载着敌人的名字	藏书库
封印之石	打开封印之门的魔石	藏书库买得
人鱼之象	召唤地下水脉的船夫	地下水脉
蝙蝠之素	召唤蝙蝠	炼金研究栋
幽灵之素	召唤幽灵	恶魔城最上部
妖精之素	召唤妖精	藏书库
子恶魔之素	召唤子恶魔	焉道
剑魔之素	召唤剑魔	オルロックの间
半妖精之素	召唤半妖精	オルロックの间
鼻恶魔之素	召唤鼻恶魔	斗技场
心脏	魔导五器之一，诅咒攻击无效化	异端礼拜堂
爪	魔导五器之一，STR+10	异界侧外壁
肋骨	魔导五器之一，CON+10	死翼间
指轮	魔导五器之一，INT+10	元时计塔
眼珠	魔导五器之一，LUK+10	洞穴

心得和秘技

99幸运值

游戏开始时，输入X-X!V''Q作为自己名字的话，阿鲁卡多的幸运值将会达到99，而其他能力都相对非常低，对于打宝是非常有利的。

里希特模式

二周目时，输入richter作为自己名字的话，便可以操纵里希特进行闯关了。





藏书库爷爷的秘密

在老爷爷房间正下方的房间内看准顶部管道位置后利用浮身靴狂顶老爷爷可以获得许多有用的道具。

快速去逆城方法

要想去逆城的话最重要的是拿到两枚戒指，1枚是要打噩梦里的BOSS才能拿到，没办法投机，而在礼拜堂的针刺路尽头的那一枚是可以有特殊方法拿的。按照正常流程的话必须拿到防钉刺的铠甲才能进入，其实可以利用1个小BUG很早就能进去。但需要拿到"雾之魂 力量"和"蝙蝠之魂"这两个魔导器。先变成雾一路针刺路飘过，到达门这里时雾会被卡住必须要落下才能开门。在变回人的一瞬间吃一个加血的道具全身就暂时处于无敌状态，快速开门通过就行了。这样不用去焉道和地下墓场这两个地方就可以到达逆城。

强力装备	无限真空刃
获得方法	刷逆城藏书库的幽灵得到。
强力装备	父亲的相片おやじのいこう+道具无限使用戒指デュプリケーター
获得方法	前者在焉道可以得到，另一个有爆机记录后需花50万从爷爷那里买得，这两个装备搭配的威力难以想象。
强力装备	シールドロッド+アルカードシールド
获得方法	按□+○触发，俗称"吸血盾"。用这个对付敌人有惊人的威力，而且这两样东西都可以在途中捡到，一个在正城斗技场，另一个在逆城天井水脉。而且这根魔法棒和其他盾组合还有很多其他的特殊效果。
强力装备	あかつきの剣
获得方法	入手地点在逆城恶魔城最下部与先前正城拿二段跳对应的地方把石头打开获得。
强力装备	ようとうむらまさ(妖刀村正)
获得方法	通过吸敌人的血来增加攻击力的刀，理论上可以练到999。
强力装备	アルカートソード+アルカートシールド+アルカートメイル
获得方法	这3样一起装备幸运值会加30。
强力装备	タリスマン
获得方法	装备上这个饰品一定几率可以躲避掉敌人的攻击。
强力装备	オリハルコン
获得方法	逆城图书馆的狮子一定几率入手。
强力装备	バルザイのえん月刀
获得方法	根据游戏时间计算攻击力的武器，入手地点在逆城藏书库。
强力装备	ウォークマスター
获得方法	这个防具的防御力是根据地图的完成率来计算的，当地图完成度达到200.6%时可以提高31点防和5点INT，在地下墓场获得。

全必杀一览

名称	操作方法	消耗MP
恶魔召唤	←、→、↑、↓+□或○	5
夺魂咒	←、→、↘、↓、↙、←、→+□或○	50
地狱之火	↑、↓、↘、→+□或○	15
吸血咒	←、↖、↑、↗、→+□或○	10
四魂附体	↑(蓄力)、↗、→、↘、↓+□或○	20
高速冲击	↓、↘、→+□或○	10
疾风突击	×+↑、↖、←、↙、↓、↘、→+○	8
百鸣凶杀剑	↓、↘、→、↗、↑(蓄力)、↓+□或○	30

掌门人



新年新气象，2007年掌门人首度开张，在此欢迎各位朋友们。不知道大家的元旦假期怎么过的。反正小编们是挺丰富的，有逛街的，有去广州散心的，还有和和GF一起打了一个假期游戏的……闹心事也有，有丢卡的，有屋子漏水的，还有两个帅哥在超市购物被人误会成那什么的……人生不可能总是一帆风顺，重要的是要有一个笑面人生的积极心态。在此祝各位读者的朋友们在2007年好事连连，好运连连，永远都有个好心情。

小编故事之雷伊的广州丢卡记

各位读者大家好，本次节目由胧月为您播报。借着元旦长假（当然也不是很长），被办公室诸位同僚视作“孤僻”化身的笔者（当然是冤枉的）有幸和文思横竖都溢的雷伊前辈同去广州散心。尽管同伴众多，但邪恶的二人始终盘算着去淘一些廉价正版CD和游戏。在与大部队脱离后正待实施计划，雷伊却告知未带现金，（–_–||）那便去银行取吧。待找到取款机后（没迷路是一个奇迹），雷伊取得现金若干后欢喜离去，消磨半日后晚上发现非常不幸的事实——白天取完后光顾着高兴（高兴个什么劲），未等银行卡退出两人就先行跑路了，我能想象那张农行卡的单薄身躯在凛冽的寒风中瑟缩着等待回到雷伊的温暖钱包里的心情……不过据雷伊说那张卡的剩余价值已经不多，损失不大。嗯，这条消息真让人觉得太遗憾了。

胧月： 该故事其实还有姊妹篇。就在返回深圳不久后的一天，雷伊再次去银行取款，这次吸取了广州的教训，没有忘记取卡，只是忘取现金了。好吧，我想说，各位如果今后有机会见到雷伊，一定要在其取款时候在一旁，同时牢记一条：千万不要嘴欠地提醒他忘了那啥啥。



小编故事之TOUCH! touch?

某天，琉璃MM递过一台PSP，让米格帮忙挑战某游戏的某某关卡。米格看也不看地就用手上去点屏幕上的Retry按钮，可点了半天见没反应，还迷迷糊糊地反问一句："你的PSP触摸屏是不是坏掉啦！"

 **软饼干：**这就是传说中的那位"街头诗人"了。

 **米格：**短路中……



软饼干，俺要米格《随意拍》真人通缉照！希望你能发到我QQ，号码是……

湛江 卢水华

 **软饼干：**怎么最近找米格的信都点我的名……

 **米格：**嘻嘻，其实《随意拍》一直都归米格保管，只有米格偷拍众小编的份儿，至于本米格的通缉照嘛，来信过300封就放"掌门人"吧！

 **马修：**这就是传说中的自恋吧。

看了这辑（54辑）的自由谈《和〈口袋妖怪〉一起走过的日子》很有感触，想着当年拿着GB夜战《口袋妖怪 绿》时的情景，真是令自己兴奋，一个个熟悉的影子在屏幕上闪动，心里的激情难以言喻，《口袋妖怪》几乎伴我走过了一个童年，那些原本遥不可及的梦，一个个地在这个游戏世界中被完成，真是太感动了。很想玩《钻石·珍珠》，可惜缺台NDSL，我想可爱的小编会帮我完成这个心愿，是吧？

瑞安 贾盛瑞

 **马修：**是呀，转眼《口袋妖怪》都满10周年了，很多当时玩《红·绿》的孩子如今也都已经长大。中奖算是获取心仪掌机的一种方式，但是有很大的运气成分。另外，大家只要对自己玩的游戏或游戏生活有这样那样的感悟，还可以按照"《掌机王SP》征稿启事"所要求的试着投稿自由谈一类的栏目，即使没被采用也锻炼了文笔；采用的话，不仅抒发了自己的情感、展现了自己的见解，还多了一个赚取收入的途径呢。

眼看PSP、NDS都发售两年多了，可我至今还只有一台GBA SP（刚买半年多），过年真想卖了SP，再添点钱买台PSP或NDS，算算我的钱只有1000多一点，看来只能买二手的了，不过看了这么多辑《掌机王SP》，好像还没有二手机的购买指南类专题出现过，不免可惜，买二手机的风险远高于全新机，没一篇专业的文章怎么行？

安徽 庞辉

 **马修：**1000多一点？庞玩友也是，看了这么多辑《掌机王SP》，怎么就不看看每辑的《掌机市场扫描》呢——您再添些钱，就能买台全新的NDS了！说起二手机的购买风险，主要是来自于机器本身隐藏和潜伏着的问题，如零件接触不良、电池使用时间短等，因为是二手交易，所以这些问题也是在双方彼此认可的条件下允许存在的，怕就怕卖方故意隐瞒；而新机的主要问题除了坏点等问题外，更有翻新机这等让购机玩家所痛恨的东西出现，卖旧货没什么，但拿旧货当新货卖就是欺诈了——感谢您的提议，马修基本没有过二手交易的经历，所以也不大了解，但事后我会请教下相关人士。不过在这之前，还是建议各位朋友，二手交易最好和熟悉其品行的人之间来进行。

广大男同胞玩友听我一句话，在自己拥有两台掌机之前绝对不能让自己的女友爱上游戏，你会发现她比爱你还爱游戏……我女友自从玩了《任天狗》之后，我们每次的约会的内容就是把NDS给她玩《任天狗》。如今她老埋怨我怎么不买两台机子送她一台，好让她不用非等约会时才能见到她心爱的狗。



重庆 许海涛



马修：我说兄弟，咱们都是男人，别总冒出女孩子的想法嘛。游戏仅仅是游戏，她蹭你的《任天狗》玩甚至要你送机器给她，都是建立在你们基础上一种撒娇而已。她不玩《任天狗》，弄不好她就会拉你逛街，累不说，钱也是大把大把地花。



琉璃：先874一下马修的“女孩子的想法”。



软饼干：送给女朋友游戏机的话，最好慎重一些，先摸清她是不是那种玩了游戏就放不下的那种，如果是，将来你约她出来就困难了。

最近我也购入了《口袋妖怪十年特辑》，先说声：“马修，辛苦了。”里面的文章写得很好，特别是《口袋妖怪》的成长和梦幻的传说那段，让我看了很多遍。关于剧场版的介绍也是非常好，以前我只是把这些剧场版当作一部近乎完美的动画，看完介绍后才知道，原来它们有那么深的意义，让我想再仔细品尝一遍。周边中那些荧光棒、DX妖怪球等也很吸引我，就是不知道在哪买到。但是上面我还是看到些错误：在精灵最终形态分析中迪亚路卡的种族值竟然和极限值一样……说回游戏，我去鸿立电玩问《钻石·珍珠》的正版卡多少钱，可店里竟然没有，只有D卡，卖120元；请问小编，我是该买正版还是买D卡，正版好像卖300多元。

南宁 谢壁泽



马修：感谢谢玩友及各位同样喜爱《口袋妖怪》的朋友们的肯定，做《十年特辑》的那段没日没夜的日子现在都有些不敢回想。你说的那些周边在日本的一些网上商城可以买到。国内一些二手交易网站也许也能找到。说到精灵分析，马修自己也一直在参考着书的内容对自己的《珍珠》进行着研究，发现还是有些问题，比如一些技能出现多种中文叫法，谢玩友说的数值问题也有存在。发现不解的地方，大家就到Levelup论坛给马修留言或投邮件询问吧，马修给因书中BUG带来不便的各位朋友道歉了。至于你说的D版卡的问题，价格还算正常，但买了绝对不值。像《钻石·珍珠》这样的游戏当然是推荐买正版，但如果确实买不到正版卡，也建议买烧录卡，而不要用价格高又无法换游戏的D版卡。

《掌机王SP》的叔叔阿姨，你们好！作为你们的忠实读者，我衷心希望《掌机王SP》越办越好，我一定会一如既往地支持你们！同时，也希望提供更多的关于GBA方面的游戏资讯，十分感谢！

安徽 李晨阳



LIKY：感谢您的支持，我们会更加努力！GBA方面，只要有大作推出，我们绝对不会错过，请放心！



马修：谢谢支持，顺便悲哀地发现，自己被叫“叔叔”了……（掩面）



米格：叔叔阿姨就免了，别客气，大家都是兄弟姐妹嘛。

《掌机王SP》的众小编们，大家好啊！在寄了无数次抽奖信封都泥牛入海后，我十分怀疑是否因为我每次都是用信封而非明信片、又从来不在信封里放东西，以致于小编们拆开信封之后看到空空如也，就一气之下扔入了垃圾筒，导致我至今别说小P和小N，连高乐高都没中过，为表示诚意，特意书写此信一封（其实是从没给你们写信，忽然想写了）……

山东 卢思璇


马修：其实不管是明信片、装了信的信封、还是空信封，只要按照每辑抽奖页面所说那样贴上印花，就都会参与抽奖。不过和所有抽奖活动一样，我们的抽奖也有一定的几率和运气成分。话说回来，您怎么都是寄，就写些内容嘛，大家聊一聊，顺便结交一些天南海北的朋友，不是也挺好的。感谢你对《掌机王SP》的祝福，小编们也祝你学业有成！

近日，我以30元从同学那购入GBA一台，（您没听错，是30元！）摸着体积略显笨重的GBA，我真是感慨万千，完全无法与现今的SP、NDS、PSP甚至我的N-Gage QD相比。真的不敢相信，当初风靡一时的王者GBA，已经穷途末路般地被人们“遗弃”，人们宁愿拿着同是GBA系的SP、GBM，也都不愿再碰一下GBA吧。最后，我要对GBA说一句话：“您安心地走吧，我相信，未来的GB系列会继续继承您的遗志，并将之发扬光大！

上海 蒋旻


马修：什么？30元！即使这个时候买您也赚到了，知道吗？马修我总想买个GB弥补以前把自己的GB卖掉的遗憾，但没看到价格低于200的，还是您的运气好！另外，GBA并没有“安心地走”啊，GBA系列掌机没有被淘汰，GBA系列最便宜的“初号GBA”也当然有人玩，不管怎么说，你这GBA买得也是很值……

小弟最近遇到一件趣事，坐车去大学校园的路上，在公车内遇到一老童（年龄应该在50～60岁之间），手持白色PSP玩《怪物猎人P》，正好小弟也带了PSP，于是我们二人在车上进行了一番大战，老童实力果然不亚于他的年龄，于是，我坐车坐过了站……

付海


米格：怎么能叫道行如此深厚的人老童呢？至少也应该尊称一句猎人大伯吧！


琉璃：你的本性果然还是个大叔控……


马修：老童……

告诉小编们个真人真事，某日，风和日丽，冬高气爽，我坐在阳台上看55辑的《掌机王SP》，忽然，眼前一黑，天地间刹那暗了起来，紧接着暴风吹起——刮大风了！我听到下面貌似有人们的大呼小叫，原来大风吹翻了一个卖水果的车。我忙把书扣在阳台 的边沿上，探出身子往下望，我觉得我就像置身于世俗之外的神得意地看着做孽的人类自食苦果……忽然，耳边哗啦啦声响起，我一直视若惊得起风吹浪打的《掌机王SP》开始承受不住大风了——《掌机王SP》竟然飞了！飞得好远好急，顷刻间便不见了踪影。《掌机王SP》离开了我。我想我的损失和众小编有直接关系，毕竟你们出了书我才买，我买了书才能被大风刮跑，我损失的不仅是有价的8.8元书价，更有无价的精神损失，作为补偿，请让我中台PSP吧。

中山 梁5




米格：绕来绕去最终还是回到了主题……


雷伊：你也是，人家卖点水果不容易，你还兴灾乐祸，这也是个小小的报应吧，以后别人倒霉不帮忙也不要去幸灾乐祸嘛。


马修：雷老师教训得是，有一些怜慈之心还是很好的。只不过《掌机王SP》55辑上市后广东似乎没刮过大风啊。

小编故事之 米饼惊魂夜

刚刚写完"小编寄语"，软饼干就奔过来大喊："《MGS OPS》米饼剪辑版丢失啦！"瞬时间，本格就僵直掉了，缓缓走近寒冷的非编室，打开剪辑软件看着满屏幕的红字，心里真不是滋味。"打开项目"、"素材信息"、"文件地址"……一步步操作下来，看到的却是屏幕上的一片空白。米格清醒地认识到，我们刚做好的《米饼剪辑版》录像被人误删了！饼干老大站在旁边也是一言不发，不过从他表情能看出，心里也一定也心疼那辛苦几夜做出来的东西。旁边的琉璃露出那关切的目光让米格泪水都在眼眶里不停地打转。这时，非编负责人的一个电话突然打破了这片沉寂。

"喂，米格吗？忘记告诉你了，你们的《MGS》昨天我已经转压到母盘里了……"

"什么？已经压好了？"

"是啊，看你们做得那么辛苦，就怕被别人误删，专门给你们做了备份。"

"小攻（非编负责人）！我爱死你啦！快告诉我你把母盘放在了哪里，让我赶快打开来看看！"

……

《MGS OPS》熟悉的声音再次响起，"米饼"二字映入眼帘，潜入开始，小狗狗咬饼干，可爱的小黄鸭……最后当然还有米饼两人的收场对白。SAFE！20分钟的大起大落，这颗心终于才算定了下来。


软饼干：刚才还很困来着，这么一吓脑袋反倒清醒了。


米格：肾上腺素极度分泌造成的副作用……


软饼干：你小子刚才还挺冷静的嘛！


米格：当时第一反应就是又要和你在非编室里过夜，你说我能不'冷静'嘛！

我说小编们，你们怎么就不刊登我的来信呢？不要告诉我你们没收到，我怕你们来这手，我同时寄了3封；也别告诉我你们没收到，这信最起码寄出去一个月了。不过我买了信封邮票确实没有钱买信纸了，还好我聪明，从学校附近的快餐店要了几份外卖单子——别告诉我你们以为有人大老远给你们寄外卖单吧？其实我的问题很简单，自称高大的马修，和非常结实的PSP（听说的，我自己没有PSP）对战的话，结果会怎么样？是马修受伤还是PSP损坏？（前提是公平竞争，PSP要和马修一样大。）

山西 钟键


软饼干：这还用说嘛，马修举起PSP往地上一摔——啪！


琉璃：PSP其实很脆弱的，一掉地上，UMD、记忆棒什么的就都飞出去了，怎么能是马修的对手？


米格：两位先别打岔，没看钟键玩友的假设条件嘛，听听马修怎么回答。


马修：信是收到了，不过我刚开始还真如你说以为谁大老远给我们寄外卖单子呢。虽然你的问题有点超乎常理，但我的思维也同样不拘泥于现实。经过我周密测算，得到的结果是谁都会有伤，本人顶多披伤挂彩，PSP也可以拿去修理换配件——真正难的是，到哪家游戏店，才能买到和我一样大的PSP的配件。



真羡慕小编们工作的地方那么温暖，我们这里非常冷，最近很喜欢懒在床上玩PSP，躲在被子的感觉还真不错，就是手有点酸……

北京 刘阅



**软饼干：**哈，和我一样也喜欢躲在被卧窝里玩，，其实我们这里也冷呢……晚上穿少了出去倒垃圾就被风吹得的说话都哆嗦了。

**马修：**从个人感觉来说，南方的冬天虽然不如北方那么寒冷，但因为没有取暖设施，因此冬天过起来也挺难受的。不过懒在床上玩游戏的感觉实在是太好了，回想起来，在北方的冬天体会一下躲在暖烘烘的被窝里打掌机的感觉，那真叫惬意哦！




《掌机王SP》邮购信息




目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第38～43、46、52、53辑，每辑定价8.8元。《口袋妖怪十年特辑》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

上次提到的Levelup论坛掌机板块的神秘专区想必大家都已经知道它的真面目了吧！这里米格也恭贺一下，首先恭喜APEX汉化组正式发布汉化作品，另外也希望APEX能够依托Levelup平台早日壮大，为国人的汉化事业添砖加瓦。最近米格帮朋友买小P，结果一时疏忽，只记得看坏点，却没有注意亮点，回家才发现屏幕上居然有三颗星，正好低于店家保证的更换标准。结果逛坛子时正好也就碰到了下面这位楼主买机的经历，拿来与大家分享一下。

[原创]完美无暇的NDSL——想说爱你不容易！



楼主：灿烂果酱

2个月前买的美版小白NDSL，当时由于时间仓促没有仔细检查屏幕质量，导致以后玩游戏时候发现下屏幕有一个亮点，而且还在正上方。那时自己也没太在意，心里想着反正大家的主机多少也有亮点，我仅仅一个点已经应该算好了吧。前段时间在论坛潜水，得知NDSL还有转轴破裂的问题，于是仔细检查了自己的主机，发现转轴也很松。虽然知道不会很轻易的掉落，但心里已经开始不爽了，于是心中开始有了点怨念，但至此为止还不是很深。元旦那天我兄弟要入手NDSL，跑了几家店都只有神游机，本人一向对IDSL的印象一般，不过也只有买IDSL了。开始挑机，第一台，下屏幕正中间1个亮点，而且上下屏幕有很大的色差；接着看第二台，开机进入闹钟界面，仔细用我的肉眼观察了很久，没点，色差也比较正常，下屏自然是比上屏有稍微一点点暗，2块屏幕完美，音量开关也比较紧，没有像美版机音量开关松动的情况，上下屏幕密合处也很不错，几乎没缝隙。我开始感叹：这才是传说中的完美机啊！于是就要了这台。我们回到家，把我的美版机拿出来比较了下，发现我的太逊色了，心里很不爽。为什么我的爱机就如此差啊！怨念就这样开始越来越深，那一晚我几乎没入睡！亮点，可恶的亮点，你就这样折磨我这样一个任天堂的忠实FANS？我好不服，想换机，即使BOSS要让我加很多钱，主机也一定要换！为的是用金钱来解决我深深的怨念，不然自己真要郁闷死掉了！

第二天，立刻跑到一家店里，把情况说给BOSS听（我那美版机不是在这家店买的），并把主机和齐全的包装给BOSS看，BOSS说我这机一点也不像用了2个月，完全可以给他当新机出售，就是有一亮点，他说反正也没多少人内行能看得出来，但是不管再怎么新，也都是旧机，换全新机总要贴钱，BOSS决定让我出150元换台全新包装齐全的主机，美版机和神游机随我挑选，我怎么可能再选前者，真的很怕很怕了，还是选神游吧。一共有6台神游机给我挑，第一台，我用自己的TF卡（里面有我自己做的各种纯色验机图片）插在朋友的M3L上，用BOSS的引导卡来测试主机屏幕的质量，看了很久很久，结论是完美，音量开关也很好，转轴部位不错，也几乎没缝隙，连触控笔插槽也比较紧，感觉这台主机比昨天我朋友买的更完美一些。我还要求BOSS给我看下电池是否原装，是1000毫安应该就没有问题了吧。还有其他几台，我也看了下，都很不理想，普遍存在色差问题和亮点，而且也发现了从未出现的问题，就是十字键严重偏向一端，并且调整不能，大家也要注意点咯！就这样选定了主机，花了150元，我的怨念终于消失，心里还是比较开心的，毕竟终于得到完美机了。

我写这篇文章的目的是告戒欲入手小N的朋友，买机时一定要耐心+细心，用纯色图片测试屏幕的质量，还有其他重要部位也一定要细看，买主机最好带上“火眼金睛”的精明人士以帮助选机。

同时我从这件事也得出一个结论：神游机和美版机并没有像某某人说的那样如此好或者如此不好，随便哪个版本的主机都有好坏，很大程度上运气占有很重要的成分，但只要你仔细检查每一台，将会有很大可能买到比较完美的主机。大家花一千多元买台主机不容易，尤其是学生朋友们，更要好好爱护自己心爱的小N。

第2楼：shingettarobo

前些日子陪朋友选小P，花了两个多小时从5台选一台，经过各种测试均无异常，结果回去后朋友告知屏幕有一坏点，我当场石化……看来无论是买小P还是小N，想要买到完美的还是要靠运气，但我内心还是对朋友的不幸感到内疚和遗憾！

第4楼：friky1229

我朋友买PSP换了2台的，第一台4个亮点，老板也没话说了，连一张Z版《三国无双》，一共3400。后来借给MM，把电池的盖子弄断了。2个月后，被他1700卖掉了……无语！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=373684&page=1

真 猪笼无双！



年底各大网站、杂志等媒体都在评“十佳”、“最佳”，不过Levelup就比较另类，“猪笼城寨”一位眼光独到的版主开出“真 猪笼无双”一贴，将论坛的“经典大作”统统收集其中，喜欢乱侃的玩家走过路过可不能错过啊！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=127258&page=1

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

掌上影像馆

春节前的好片还真不少，可怜我们的《掌机王SP》节前时间也是越来越紧，再加上《PSP专辑2》锐意策划中，买来的片子只好往床头一搁，完全没有时间静下心来欣赏。眼看书桌上没看的盘积得越来越高，只好咬咬牙快些赶稿啦！虽然米格不能过把看碟瘾，不过大家可别错过了下面的两部新片啊。

墨攻





由中、港、日、韩四地合作、投资金额高达1600万美金的电影《墨攻》，是根据森秀树创作的同名漫画改编而成，漫画获得日本小学馆漫画奖，而导演张之亮历经十年策划和筹备终于将其搬上了银幕。片中汇集了亚洲顶尖电影专业人员投入拍摄，并邀请香港、韩国两位影帝——安圣基、刘德华来担任男主角，再加上范冰冰、吴奇隆、钱小豪、午马等人共同演出，演员阵容绝对不容小觑。

《墨攻》拍摄过程可谓历尽艰辛，主要场景都是在河北地区完成的。当时正为寒冬时分，温度大约是零下十几度的低温，恶劣的气候条件考验着整个剧组，所有人员都以过人的毅力一边打着寒颤一边进行着工作，就为了展开这一场史上最势单力薄的战役。在华语电影中极少出现这样以"攻城"和"守城"作题材，张之亮认为，《墨攻》故事本身，有许多值得思考之处，透过一个人带着伟大思想帮助他人的过程，从而引出了各种不同观点、不同立场出发的故事，对人和对思想都有很深入地刻画。

片名： 墨攻 [Battle of Wits]
导演： 张之亮
主演： 刘德华、安圣基(韩)、王志文、范冰冰、崔始源(韩)
类型： 战争/动作/古装
对应机种： PSP/NDS
影片格式： PMP-AVC/ DPG-2.0
影片大小： 471MB/493MB
下载地址 http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=40
http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=41

云水谣



这部两岸三地合作拍摄，横跨西藏、福建、辽宁、加拿大、上海5地拍摄的巨作，讲述了一段跨越海峡、历经60年时代动荡下至死不渝的坚贞爱情。有归亚蕾、秦汉等三地影帝影后护阵，再加上三地青春明星徐若瑄、陈坤、李冰冰、梁洛施动情的演技，使本片成为年底古装武侠大片争抢票房大战中德一缕青春的激流。据说，这也是中影集团选择此档期推行这部爱情片的信心所在。

以战争爱情为主题的《云水谣》，总投资过3千万，算得上是近年制作力量最大的一部爱情题材的影片了。《云水谣》这个浪漫的名字，也正出自王碧云和陈秋水两人碧云秋水的爱情。陈坤饰演的男主角陈秋水从台湾一名家庭教师成长为朝鲜战场上的军医，然后援藏工作；徐若瑄饰演的王碧云坚贞不渝60年等待一个男人，李冰冰饰演的王金娣则是一位与共和国一道成长的新女性形象。三个不同背景不同性格的人物交织出一首年代悠久醇香浓烈的爱情赞歌。



片名： 云水谣 [THE KNOT]
导演： 尹力
主演： 陈坤、徐若瑄、李冰冰
类型： 战争/爱情
对应机种： NDS
影片格式： DPG-2.0
影片大小： 450MB
下载地址： http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=52

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

PS官方模拟器被破解

不久前还和大家一起热火朝天地聊PSP上的PS官方模拟器和非官方模拟器，现在官方模拟器就被破解了……咱们这次就围绕着这个话题来展开讨论吧。

我只要能玩到《FF IX》就好。

justis136

怎一个爽字了得！

藏马

呵呵，关键是再也不用坐着玩《泪指轮传说》啦。

尧明克隆体

月下！月下！月下……

御风袭人

家里的盘又可以翻出来了，说起来自从买了PS2以后，以前热心收藏的PS盘几乎就都没动过了。

l_rukawa

有得耍！

自由的基拉

这么快就破解了……真是便宜了我们这些人啊！

十三月的贝多芬

这是个跨时代的破解，从此PSP肩负PSP游戏和怀旧复古的PS游戏两面大旗，让老玩家们备感激动。更让那些还没有PS3的人，也可以在PSP上玩到PS游戏。

McGRADY

希望《掌机王SP》能做点PS经典游戏的攻略，毕竟还是有很多值得回味的游戏。

CYBASTER6

索尼的悲哀！希望只在中国发布流行，在国外发布势必影响PSP销量，间接PS3销量也会受挫，有时候真的觉得索尼很可怜！

ft4182797

可以玩《超级机器人大战ALPHA》了！

PSpgundam

终于可以玩PS游戏了，DA果然是天才。

chenchao45

这么容易就破解了，本来10几美元的一个游戏，要用PS3做媒体下载，现在只要用电脑下载就能轻松地在PSP上玩了，Sony方面可能是既怨恨，又无奈吧？

无我の境地

已经开始爽了哈！

小晶

呵呵，固然是玩家受益，解决了游戏下载麻烦、费用不菲的问题，也解决了个位玩破解游戏的朋友们不想升机器的问题。（看来S社又要头痛一段时间了。）

1怪物1

可以圆部分玩家PS时代的遗梦了，很多错过的游戏能玩，对玩家（特别是国内玩家）来说是百利无一害的。

多蒙卡休

效果会不会增强？想玩《召唤之夜2》啊，口水都流了。

102684893

对Sony和PSP的打击很大，本来Sony指望靠这个来拉动PS3的销量，进而走出困境的。如果国外玩家也大量使用破解，Sony的这个战略就彻底失败了，本来就没多少人买帐，现在又被破解，PSP带动PS3的战略是失败了，Sony不再想办法，PSP恐怕就没有游戏出了。

XYhero

怨念的TA-082，期待DH能早日支持PS模拟器吧！（－_－！）

junowu

替玩家高兴，替索尼悲哀。

秋风扫落叶

PSP=PS+FC+SFC+MD+GB+GBA+伪PS2+MP4+MP3+PDA，PSP果然是神机啊！

bobxu

对于我这个PS时代在苦读的学生来说，这还真是件好事，不过好像PSP越来越变成冷饭地狱了。

27dabian

这意味着国内的PSP与NDS销量将又要拉开差距了。

yessex

安慰一下那个搞自制PS模拟器的兄弟，白忙了一场啊……

召唤

不用PS3就好。

aaakkkooo

本辑热点话题

展望2007

2007年来了，虽然已经过去半个多月，但不少话题还是延续着2006年：《DQ IX》登陆NDS、PS官方模拟器被破解。属于2007年的热点还在酝酿蓄势，2007，是继续？是终结？还是一个开始？本辑，我们就来一起展望2007，类型不限，游戏、事件、硬件、软件……均可。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在1月15日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第55辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：PSP



泸西县　段浩然

二等奖1名：NDS Lite



湛江市　黄泽辉

三等奖50名：高乐高营养饮品

上海市	鲍成宇	大连市	刘洪臣		
海口市	陈晓盟	海门市	石磊君		
昆山市	陈一多	北京市	石岩		
上海市	成扬	邳州市	宋大隆		
宁波市	冯斌	上海市	宋子飞	江阴市	张波
天津市	龚政	广州市	唐琦	鞍山市	张继羽
南宁市	郭亮	深圳市	田梦	上海市	张俊
德阳市	何芸青	合肥市	汪旭	哈尔滨市	张萌
北京市	侯冬	徐州市	王佳明	南通市	张铭
福安市	黄凌帆	深圳市	王旭明	北京市	张鹏
北京市	金马	厦门市	吴晋	北京市	张萨恩
北京市	李依文	仪征市	吴玉尧	昆山市	章力
江门市	李智恒	广州市	肖雪君	成都市	钟承恩
广州市	梁俊伟	柳州市	谢雨肖	海口市	周柏屹
佛山市	梁永祥	绍兴市	许斌	海盐市	周奇
揭阳市	林光乐	汕头市	杨朝涵	珠海市	朱剑波
呼和浩特市	林珍旺	贵阳市	杨阳	上海市	朱莉
启东市	刘冰泽	武汉市	余祖强	合肥市	朱夏文

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net、或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：任永红
性别：女　　年龄：37

拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》以及一切大众游戏
地址：河北省石家庄市师大附中
邮编：050011　　电话：0311－88887795
想说的话：我就是梦想拥有PSP、NDSL。

姓名：郭雪薇　　昵称：Kay·LY
性别：女　　年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《MGS》、《MHP》、《三国志》、《最终幻想》、《GTA》
地址：重庆市沙坪坝区第八中学初2007级7班
邮编：400030　　QQ：554999510
想说的话：初三了，玩游戏的时间少了，但还是挺《MHP》和《MGS》啊！

姓名：高小川　　昵称：Believe
性别：女　　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：只要是RPG我都爱，最爱《FF》系列，经典啊！
地址：湖南师大附中广高0508班
邮编：410006
Email：laohuaisha2002@163.com
MSN：laohuaisha2002@163.com
QQ：66268119
想说的话：我是一名高二学生，玩的时间少，而且没有PSP、Xbox、PS，很不爽。只能买书来看，想交几个志同道合的朋友。

姓名：陈予婷　　昵称：宝井小龙
性别：女　　年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《王国之心》、《GTA》
电话：13962107031　　QQ：670466373
想说的话：ACT苦手，想玩总玩不好，身边也没人和我联机。我是苏州人，希望和本地同好多多交流。

姓名：陈少炜
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA、小神游SP、NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》、《口袋妖怪》、《光明之魂》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《圣剑》
地址：广州市工业大道北梅园西路16号603室
邮编：510250　　电话：020－84314321
想说的话：志同道合的玩友们，我的邮箱永远为你们打开。

姓名：滕玺　　昵称：翼AIR
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBP、GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《机战》、《黄金太阳》
地址：四川省内江市东兴区内江六中高08级6班
邮编：641000
Email：njlztxttx@126.com　　QQ：469307202
想说的话：大家和我联系啊！来信必复，女士优先。

姓名：达兴　　昵称：阿福B
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省深圳市华侨城中学高三（6）
邮编：518053　　Email：tarsin@21cn.com
想说的话：我买掌机全为《口袋》！《口袋》你与我同在！

姓名：林声鳞　　昵称：掌机一族
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：小神游SP、iDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《传说》系列
地址：广东省龙川县龙川一中高二（23）班
邮编：517300　　QQ：724871412
想说的话：喜欢掌机的，请加我好友！

姓名：吴楠　　昵称：江户川
性别：男　　年龄：20

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《马里奥》、《口袋妖怪》
地址：天津市红桥区红旗路龙禧园56号楼4门201
邮编：300122
电话：13820954990　QQ：516375306
想说的话：我是个超级《口袋》饭，有关于《口袋》的群的群主希望可以加我一下。有同城玩《口袋妖怪 钻石·珍珠》的联系我，咱们联机啊！

姓名：马万里　昵称：Carter
性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《黄金太阳》
地址：南京市江苏警官学院龙潭校区309信箱
邮编：210034
电话：13809026685　QQ：261315288
想说的话：永远支持《掌机王SP》！与我有共同爱好的话，欢迎来信或短信，谢谢！

姓名：张全
性别：男　年龄：19
拥有掌机：GB、GBC、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《塞尔达传说》、《火影忍者》、《拳皇》
地址：浙江省温州市泰顺县第一中学高三（3）
邮编：325500
电话：13858815896、13396779109
想说的话：每次都是看着别人玩PSP，好想自己也能拥有啊！

姓名：林德科
性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》、《牧场物语》
地址：广西北海市西塘镇政府B栋二单元301房
邮编：536000
想说的话：希望玩《机战》的玩家，多写信给我。

姓名：宣浩　昵称：晨浩的方向
性别：男　年龄：22
拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《GTA》、《RR》
地址：广西桂林空军学院402队
邮编：541003
QQ：40896131
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好，希望交朋友，一起分享游戏的乐趣。

姓名：陈江明
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：多了
地址：江苏省大港中学高二（5）班
邮编：212000
QQ：176169402
想说的话：愿天下朋友顺心如意。

游戏QQ群专栏

群的名称：　P∫P　<成都玩家>
入群号码：362596
群负责人：VIP
群内成员：2006年12月28日止共69名成员
主负责人：VIP（创始人）
寒冰（技术科）
无妻徒刑（宣传部）
阿奔（女）（妇联主任）



群的介绍：自盘古开天以来，交流与沟通成为了人类社会的主要联系方式。"回归原点"是任天堂制作游戏的宗旨。而本群也秉承追求联动性，为大家带来快乐为最终目的。提倡交流是一切游戏的初衷。为成都各地的玩家提供一个良好的交流平台为原则。广交各界玩友，取其他论坛之精华，去自身不足之糟粕。愿为广大的玩家排忧解难。搭设沟通的桥梁！

群的活动：本群创建不足一月，（2006年12月12日建群）组织过大小4次PSP主机鉴定会，帮助群内朋友了解自身机型及现阶段状况，普及软硬件问题的简单处理。同时组织群内有经验的购机玩家帮助新手挑选主机。虽然创群不久，但也已经组织了二次聚会，群内反映强烈。最近一次聚会将会在青城山举行。一边远足，同时享受多人联机的快乐。聚会当日之盛况只言片语难以形容，特《陋室铭》改一首，以概其况：

"山不在高，尽兴则行；人不在多，团结则赢；本是聚会，交流感情。无手机之乱耳，无网游之刷屏。雄龙已断尾，荣誉打不停。可以联实况，巴西二比零。您若想参与，加我们QQ群。版主曰："欢迎，欢迎！"

宣传口号："最强的兵器是朋友！"

问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



现在PSP什么版本最好呀！我一直用的是1.5版，因为可以玩ISO，但听说其他高版本的也可以通过模拟器玩ISO。我也不知道该不该把PSP升级？

成都 XYZ

XYZ读者，其实你只要仔细关注我们“玩转PSP”板块下的内容，就能轻松解决这些问题啦！现在可以运行ISO的官方版本有1.5和2.71，因为这两个版本都可以使用DevHook这款固件模拟软件，通过它来模拟高版本固件，并将ISO虚拟成UMD光盘通过Z版引导运行。而1.5版本的PSP又可以升级成各种自制固件版本PSP，目前最为流行且最新的就是3.03 OE-A2版本，它支持游戏中对PSP的CPU超频、支持直接免Z版引导运行游戏ISO、支持运行1.5版本自制固件，更重要的是它还破解了PS模拟器，并支持压缩游戏，功能非常强悍，强烈建议大家升级此版本。关于此版本的详细信息和实用说明，本辑《掌机王SP》相关栏目有详细报道哦！

3.02 OE-A自制固件下是不是可以为PS模拟器安装作弊器呢？应该如何操作？希望小编们帮忙解答！

上海 歇斯底理

其实所谓3.02 OE-A版（包括最新的3.03 OE-A2版）PS模拟器作弊器就是我们平时所说的PSP修改器插件，最为常用且最为好用的一款当然就是国人自制的CheatMaster了。经过米格验证，最新版本0.6c英文版是可以应用于PS模拟器的（中文版内存占用量太大，不建议使用）。首先将模拟器的CheatMaster.prx文件以及font.dat字体文件放入记忆棒根目录下的seplugins文件夹，并创建pops.txt文本，打开后写入ms0:/seplugins/CheatMaster.prx一行，之后在PSP开启时按R键，在修复菜单的Plugins一项中将CheatMaster激活(enabled)，退出后返回系统界面，运行模拟器时就可以通过“音量-”和“音量+”两个按键同时按下激活修改器了。这里提醒大家，在进入一开始的PS LOGO画面是无法激活修改器的，一般在到了游戏画面开启时才能激活，因此大家不要一进入发现快捷键切换不出来就错以为修改器无法加载哦。



为什么我在使用新买的EZ5玩NDS游戏时很多游戏都无法启动？可根据网上的说法这些游戏都是可以运行的，究竟是哪里的问题呢？

柳州 付星草

新一代采用Slot1接口+microSD外存储卡的许多烧录卡都很考验microSD卡速度的，许多兼容性问题往往都出在卡速设置上。如果你的microSD卡是低速卡，那么建议你将速度设置低一些再试，方法是首先打开NDS进入EZ5系统界面，然后同时按下L+R键，在弹出的设置菜单中“MicroSD卡速度”一项设置低一些（具体数值要根据microSD卡来定，日本产的Kingston卡速度就不错），否则就会出现由于读卡速度跟不上而导致死机、白屏的现象。

《圣女贞德》中有一场自由战斗的胜利条件是要把两条龙引到门内将它们关起来的，不过貌似那两条龙没那么听话，我每次都成功不了。

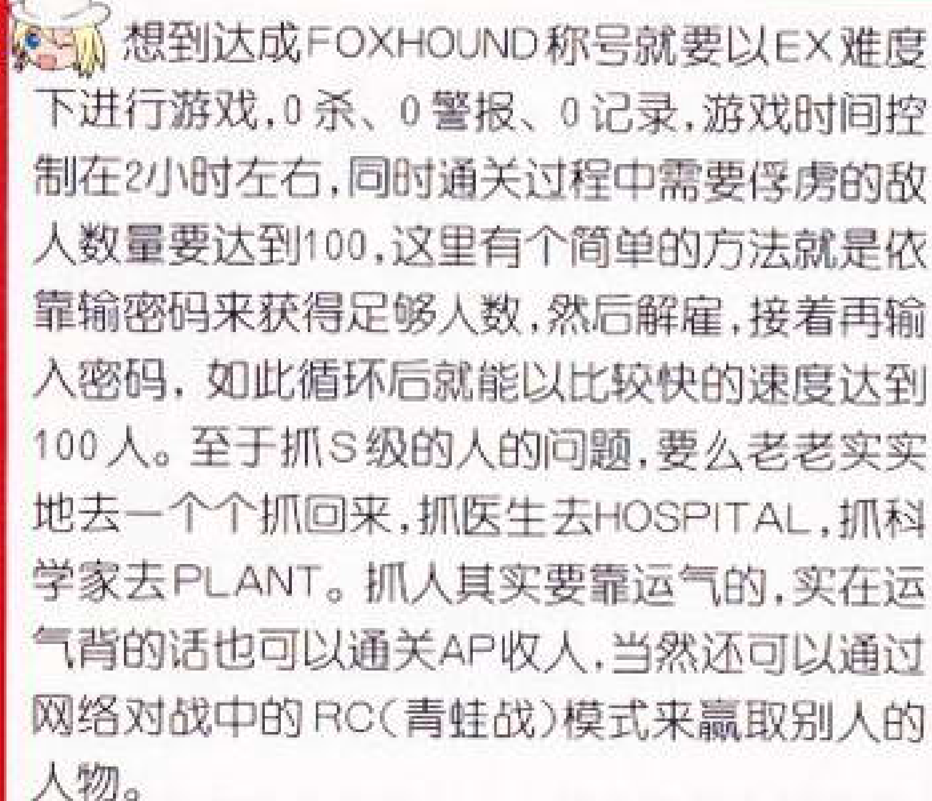
江西 陈笛

这一关其实不难，要注意的是我方引诱那两条龙的方法。由于两条龙不能关到对方的门中，所以注意我方成员不要站到两条龙的中间，以防将它们吸引过来后相互错位。慢慢将它们引入门中后，启动门内的开关就可以将它们关起来，注意如果龙的身体还有部分在门外的话，门是关不了的。

最近玩《潜龙谍影》，请问如何才能达成FOXHOUND称号，有什么具体条件没？还有就是怎么样才能很快抓到S级的医生和科学家呢？我到处抓人貌似效率不太高。

上海 Snakebb

想到达成FOXHOUND称号就要以EX难度下进行游戏，0杀、0警报、0记录，游戏时间控制在2小时左右，同时通关过程中需要俘虏的敌人数量要达到100，这里有个简单的方法就是依靠输密码来获得足够人数，然后解雇，接着再输入密码，如此循环后就能以比较快的速度达到100人。至于抓S级的人的问题，要么老老实实地去一个个抓回来，抓医生去HOSPITAL，抓科学家去PLANT。抓人其实要靠运气的，实在运气背的话也可以通关AP收人，当然还可以通过网络对战中的RC（青蛙战）模式来赢取别人的人物。





NDS上的《勇者斗恶龙 怪兽统领者》中怪兽等级上限是多少？怪兽寄存处可以存放多少只怪兽？怎样控制出生怪兽性别？

北京 王浩

1.野生怪兽等级达到50级，配合到+10以上可以达到上限99级。2.怪兽寄存处可以存最多100个。3.需要父母系双方其中一方装备“♂のつえ”（F岛帐篷老人委托任务的奖品）或“♀のつえ”（斗技场奖品）。



《地牢围攻》中的跟班死了以后要才能让他复活啊？还有就是怎么更换自己的跟班啊？我有两个。还有就是游戏中是不是有个背包无限负重的秘技？

上海 张容亮

1.在跟班牺牲的地方使用道具Ankh或者回城内卖药的地方选择Revive Follower选项就可以花钱复活跟班。2.想要更换选择跟班的话要先按下SELECT，进入View followers菜单后按×键选中就能看见指令。3.无限负重的秘技倒没听说过，不过可以通过驴子来增加背包格数，在第二章的refuge hall中，找到驴子与之对话就会自动加入。



最近在玩PSP上的PS游戏《恶魔城 月下》，不知道小编们有没有人在玩这个游戏，我打到逆城地下水脉时有个地方我始终是探不全，高跳后变狼也无法探全，真实郁闷啊……

杭州 恶魔猎手

《月下》确实有一些地方必须要以高跳+变狼的方法来探索全，不过有几个地方光变狼恐怕还不行。应该在跳到最高点时马上变身成狼，变为狼时身体会轻微地往上浮一下，这时左右摇晃身体就应该没问题了。如果还是不行那就换个位置再试试吧，反正用这个方法是绝对没问题的。



GBA版的《牧场物语 矿石镇的伙伴》中如何才能在矿洞中挖到地下几百层？看别人总是很轻易就到达了，我的体力怎么总也不够下到那么多层？还有一个问题是怎么结婚？

西安 轩冯

想要在矿洞中挖到几百层，最好的方法就是S/L大法，每下一层千万记得存档，在挖出通往下一层的阶梯后，记下它的位置，然后读档，这时就可以使用最短、最省体力的路线到达该处进入下一层，如此重复即可。结婚的基本条件是和MM的好感度达到大红心和购入双人床，之后便可以去商店购买青羽毛向MM求婚了。

遗留问题

《魔界战记》中的魔人系职业要多少级才能开启？道具界的最高极限等级是多少？

上海 LULU

《世界传说》中是不是装备的レア获得率越高就越能打到绿色装备呢？如果全身加起来有100%，是不是每次都能打到绿装？另外想问下职业装备的任务每件只能打一次吗？

北京 ZIPPIN

《炼狱》里面如何才能让敌人身上的装备都掉下来，有什么要求吗？我打怪得到装备后为什么无法立即更换上，要怎样才能装备？还有就是请小编们推荐几个能打到高级装备的地点。

南京 高俊

小编寄语



◆元旦和朋友去广州，准备搭晚班火车回深圳的时候却发现当日的火车票已经全部售罄。经人建议我们在车站内找了一家旅店，虽然房间的条件十分之恶劣，但为了不再继续耽误第二天早上的火车只能勉强住下。晚上十二点多的时候去车站外买了一些夜宵准备回旅馆，不料发现通往房间所在楼层的门已经被反锁。在门外叫了半天没人搭理，没辙后打了门卡上的旅馆咨询电话，等了半天终于有个面目可憎的欧吉桑出来开了门，顺便冲我们发了一顿脾气："大半夜的叫什么门！"我彻底无语了，花钱（而且还不便宜）不但没有享受到良好的住宿环境，反而经历了一场"夜半惊魂"，真是得不偿失。在此提醒各位读者，千万别去相信什么车站附近的旅店宾馆，否则就难不准会遇到与雷伊类似的遭遇。



◆流浪

霏多次说："我们去流浪吧。"我说："好，去哪？"霏："尼泊尔。"我："不去……"于是流浪搁浅。……

小小也说："我们去流浪吧。"我说："好，去哪？"小小："哪都行，最好去云南开个茶馆。"我："没钱……"于是流浪搁浅。

至今没流成、没浪成……

◆吊着的时光



很久以前去世界之窗，不经意间抬头看见地铁里吊着的时钟，没来由地一丝顿悟，便拍了下来……可惜，当时一起去的几个朋友，现在都已经不在这个城市，人来人往，仿若地铁这时钟，永远吊在这，但一刻不停歇，直到生命终止……



★一有空就会玩下《MGS》的网络对战，可最近一段时间以来却一直联不上官方服务器，是不是和去年年底的那次小地震震坏光缆有关系呢？说起那次地震，饼干当时正在办公室打瞌睡，眯醒后才知道，但居然一点也不后怕……

★天气太冷，坐着用笔记本上网时右手已经冻得麻木了。还是躲在被子里玩PSP比较好，亮堂堂的屏幕还能当电筒用。

★临近年底，经常收到朋友们的新年问候，身在异地才能想起家乡的好，这样的道理在以前是不可能体会到的。



^_^昨天套上了马甲跑到群里和读者们聊天，发现米饼组合原来人气还是蛮高的，所以本次特奉上新作"《MGS OPS》米饼剪辑版"，希望大家喜欢！

T_T一个人偷偷在家看《人生遥控器》，一不小心潸然泪下，这时恰逢饼干来访，只好忽悠着说自己的眼睛戴隐形眼镜不大舒服，于是在饼干的陪同下配了一副新眼镜。

O_o最近总是和饼干呆在一起，二人一起逛超市，尽买些洗衣粉、刷子、牙膏、泡面之类的生活用品，推着小车时遭来旁边一对男女的白眼…-–…



◆《DQMJ》顺调进行中，怪物已经合成了一大半了。说起来这次虽然因为全3D化而使场景变得秀丽真实，但这流程也太短了……

◆《口袋妖怪》的最新剧场版《沧海的王子》素质依旧不错，这次的海底风景做得很漂亮。故事虽然简单，但有些东西还是很值得深省的。比如在前往海底神殿时老伯说的话："年轻也包括了不断尝试冒险的心。不要害怕，年轻人，在自己后悔前，想去就去吧。"的确，当年轻有想法时如果不趁此机会大干一场，过后当这份锐气被磨平后可就无法行动了哦。



◆由于要制作《PSP专辑》，下辑《掌机王SP》可能要隔上较长一段时间才能与大家见面了，不过这里要透露一个消息给大家，作为春节前的最后一辑《掌机王SP》，下辑会有令你们意外的神秘礼品赠送哦，请大家期待吧。

◆进入2007年没几天，就因为误吃南瓜饼过敏了(本人对南瓜过敏)，先是起疹子痒得要死，接着体质极度衰弱，胸闷、心跳无力、感冒……在半死不活中抽烟度日，结果过敏状态下脆弱的肺发起了抗议。现在虽然过敏反应已过，身体恢复了正常，但咳嗽仍在继续。如果说好处，就是终于把烟停了。



☆借着玩《电击文库》的东风看了《犬神》的动画，腹黑的女主角一度闹来闹去虽然很搞，但总让人觉得折腾过头了，尤其是许多集开头那故意设计得暧昧异常的台词。如果棰和八卦是主角的话会更合口味一些——但这样就不是《犬神》了吧。

☆虽说只是半路出家的女神饭，现在却痴迷得紧。经过一个月的苦等，终于收到Atlus社的在线游戏《女神转生IMAGINE》β测试的当选认证邮件。呃，开可乐都从来没有中过奖的我，这次算第一次中奖么？


▲让偶们华丽地合体吧！



◆最近在几部片子里频频看到了掌机的身影，比如《父子》中几个小孩一起玩PSP，《伤城》中的舒淇玩着NDSL，还有最搞笑的是《空中蛇灾》中一个玩PSP的胖子利用游戏知识拯救了整架客机……也许正是因为PSP和NDS在世界范围内掀起越来越热的游戏风潮，它们才会越来越多地作为流行元素出现在影视作品中。不过这里又想起去年央视某电视剧中，某女记者频频拿PSP作为采访机的镜头，现在想起来仍然想骂人，这真的是把全国人民当傻子糊弄。

◆《PSP专辑》第二辑即将推出了，想必广大P友已经期待很久了吧，目前专辑正在锐意制作中，我们一定会给大家带来最充实的内容，敬请期待。



◎本打算趁着新的一年的到来做一个全新的变化，结果却发现过了整整一个星期的时间自己还是毫无改变，完全不知从何下手。没有详细的计划方案果然是行不通的啊！

◎到了新年才收到朋友送的圣诞礼物——两只可爱的毛绒布熊，小小的豆眼和胖胖的脸实在是很可爱。现在它们已经沦为琉璃每天轮流揉捏的对象了。

◎对于每天只能在附近几家快餐馆挑选就餐的生活已经忍无可忍了，这些种类和味道都一样的快餐已经让人厌倦到顶了！但实际想想看自己现在的生活就和这些快餐一样单一不变，就算到了休息日也只想在家中倒头大睡……生活已变成了上班、吃饭、睡觉三点一线了。

◎痛苦不是逃避可以解决的，也许时间会抚平创伤，但却不能治愈它。



在前两辑的"天下聚会"栏目中，我们为大家报道了上海NDS、PSP聚会的前线消息，看了中国前沿城市上海的两次聚会，其他省域的玩家们也一定都心动不已了吧！下面我们就再来报道两则内地的聚会消息。我们"天下聚会"栏目的宗旨就是在全国各地都掀起一股聚会风潮，也许今天所报道的聚会就发生在你身边哦！

辞旧迎新贺新年 福建联盟喜聚会
——记NDS玩家福州聚会

文 雨中行

聚会主题： 福州NDS玩家聚会	**时间：** 2007年1月1日10：00至17：00
集合地点： 福州南街	**每人花费：** 50元
举办地点： 福州鼓东路牛太郎烧烤及茶艺居	**主办人：** 雨中行　**聚会群号：** 21824362

大家都很兴奋得讨论着即将到来的聚会，最后，大家的问题都集中到一个上……

印象中，福州如此多人次的玩家聚会还是首次。上一次，我参加的一个NDSBBS论坛福州玩家聚会，人数也不过7人，而这一次，参加的人数达到了25人以上！在这次参加聚会的玩家中，大多数都是第一次参加这样的聚会，对"玩家聚会"这种以前只能在杂志或论坛上看到的活动，充满了好奇和新鲜，而本次凭借《掌机王SP》"天下聚会"栏目的预告，让很多读者都慕名而来，加入聚会群热情地讨论着。12月30日晚上，大多数的学校或公司都已经放假，报名参加聚会的玩友开始在群里兴奋地幻想着即将到来的聚会。他们开始猜想这次聚会的人数会有多少，能否超过北京、上海两地的聚会；开始担心集合时找不到集体该怎么办；害怕太多的高手联机自己去了丢脸……结果越是讨论，就越是期盼明天的到来。突然，一位玩家提出了一个严重的问题，引起了大家的重视，导致大家的问题都集中到一个上：这次聚会有MM参加吗？



▲福建玩家联盟2007年1月1日福州NDS玩家聚会集体照。

我再一次发现，等人，特别是等一群人，是件很痛苦的事……

2007年1月1日，这一天终于到来了。天气不错，没有雨，也没有太阳，是个聚会的好日子。上午9点，我就和朋友一起赶到了集合地点——南街。我原以为已经会有玩家在那里等候了，谁知，他们一个都没有到……第一个到的是迷惑的巫师，他和我一样惊讶："怎么一个人都没有到啊！"之所以我们感到奇怪，是因为曾经一度，参加聚会的玩家在群里叫劲时说："要提早到半小时以上到，先在大街上联《马车》！"而我们到的时候是9点35分。我安慰自己，还有半个小时，大家一定会准时到的。随着时间的不断推移，人也逐渐地到位，但与报名参加的20多人还是有点差距。在接近10点的时候，我的电话开始繁忙起来，几乎都是因为找不到大部队，询问我们具体地点的玩家，而其中有不少玩家就在离我不到5米的距离给我打电话……还有一个玩家发短信问我"为什么我没看到一个拿主机的人"，也有一些玩家由于没有收到我发出的更改集合地点的通知，而找错了地方。超过10

点的时候，部分先到的玩家已经等不及了，开始拿出NDS就在大街联起了《马车》，吸引了不少路人的目光。10点30分，随着最后三个报名参加聚会的玩家到来，所有人员到位，我们浩浩荡荡地杀向了牛太郎。

早知这样，我只要通知大家带一款游戏来就好……

到牛大郎的时候，已经临近11点，大家顾不上饥肠辘辘的肚子以及一桌美味的诱惑，第一件事就是打开NDS联机！我们这次来了25个人，大大超过了之前的估算，原先订的位置完全不够，老板又临时给我们加了一张桌子，25个人分三批坐下，正好占领了牛大郎的偏安一隅。大家刚刚坐到位置上，就有人迫不及待地叫起："《马车》、《马车》，有没人来联《马车》！我这里有个高手。"另一方面，《银河战士》的FANS也不甘示弱地开始了拉人行动，以不亚于《马车》的声音高声吆喝起来。同时，我也听到了一小撮声音的请愿："来个联《死神》的嘛……"最后，终于形成了三分天下的局面：以《马车》为主题的第一桌，第二桌的《银河战士》战队，以及第三桌的《死神》、《口袋妖怪》等大众游戏FANS。但很快，《马车》的魅力还是吸引了大多数的玩家，最高峰时，开了二个房间还是无法满足大家的需求。大家都忘我地投入到了《马车》的游戏中，即使没能连上的玩家也目不转睛地盯着别人的屏幕，一起分享着快乐。一时间，"马"声四起，有的恳求他人退位让自己爽一把；有的兴奋地高呼"第一名是我的"；有的则是惨叫着"妈妈咪啊，我又掉下去了"……当然更多的还是《马车》中陷害人的奸笑以及被陷害的欲哭无泪。"第一名是谁？第一名是谁？"这是游戏过程中所听到最多的话，一般有人问出这个问题，就表示他一定是吃到了蓝龟壳……而诸如



▲大家都顾不上吃了，低头联机先。



▲联不上《马车》，那我先玩会PSP吧！

"谁扔的香蕉皮？我的道具是谁偷的？不要挤我……"这样的话更是不绝于耳。在《马车》繁荣的同时，在不显眼的角落，还是有人坚持连着《死神》，完全无视《马车》此起彼落的呼喊声，犹如身处另一个世界。而在边上，还有玩家拿出了PSP低头默玩。在这个NDS玩家聚会上，共有三台PSP参与，自行带来PSP的玩家看到同类，兴奋地问："带了什么游戏？"然而当得知不是自己想要的答案时，自然显得有些沮丧，后悔道："早知就一起带个《怪物猎人》来嘛！再不行，拷个模拟器来玩《KOF97》也好啊。"下午两点，在大部分玩家的强烈要求下，我们离开了牛太郎，但聚会还在进行，转移到了附近的茶艺居，继续我们的联机。在这里，《马车》依然独占鳌头，仍旧是玩得最多的游戏。而这时，其它游戏也有了崛起的势头，《死神》、《俄罗斯方块》、《JUMP乱斗2》、《口袋妖怪》等游戏的联机人数也开始增加。曾经一度，《JUMP乱斗2》的联机人数超过《马车》，成为联机人数最多的游戏。我们一直联机到下午5点，在大家弹尽粮绝（NDS没电了），时间已晚的情况下，恋恋不舍地结束了这次的聚会。

不得不说的是，亲眼目睹了最感动的事……

参加这次聚会的玩家，有艺术学校的老师、也有游戏媒体的编辑、还有经营游戏生意的商人。当然，更多的还是在校的学生。在这一次聚会中，最让我们意外的是参加我们聚会的还有一对父子玩家——年仅12岁的越前リョーマ以及他的父亲。父亲是专程陪越前リョーマ来参加我们聚会的，这让我们很感动。我想，如果是80年代初期出生的玩家，一定会对这事有所感触。在聚会中，父亲并不见外，与我们点头示意以及很高兴地回答了我们提出的问题，并在最后替我们照了张集体照。不少玩家流露出了羡慕的眼神，不时地

说，真是个开明的父亲！从父亲口中了解到，越前リョーマ平时很自觉，都是在学习之余才玩会游戏缓解压力，正是因为这样，他才不反对孩子玩游戏。他说，看到孩子高兴，他也高兴。我注意到，在越前リョーマ联机的时候，父亲也是很投入地陪同在边上看着他游戏，并在游戏结束后问他成绩如何，这时越前リョーマ自豪的伸出两个手指表示第二名。父亲则开心地赞扬他很厉害。越前リョーマ确实是个《马车》小高手，在一群的《马车》高手中依然游刃有余，杀出重围。在这里，也希望他能在不久后的期末考中超越这次《马车》比赛的成绩。遗憾的是，下午在茶艺居时，由于大家都挤在一个圈里联机，越前リョーマ挤不进去，最后被父亲带走了。希望越前リョーマ在有时间的时候能够继续参加我们的聚会。


▲父亲投入地看着越前リョーマ的《马车》比赛，这画面真让人既羡慕又感动！

冬天里的一把火

——西安"第六次西安PSP机友聚会"有感

文 飞行者

聚会主题：第六次西安PSP机友聚会	**每人花费**：约20到30元
举办地点：小寨文化大厦避风塘贵宾厅	**主办人**：飞行者、一个人的浪漫
时间：2007年1月3日，大约10：30至17：00	**聚会群号**：23076533


▲聚会全家福，一群帅小伙。

此次聚会是西安地区第六次大型PSP机友聚会，带着新年第一场雪的祝福，我们的聚会活动开始啦！

PSP西安机友之家创建于2006年4月3日，到现在已经整整九个月了，在这九个月中我们组织了大小聚会十几场，参加人数累计达到100人以上，聚会的玩家有学生、上班族，甚至还有从外地出差回来专门参加聚会的老机友，大家在一起既体味到PSP连机的乐趣，又增加了对PSP软硬件方面的了解，互相学习，互相帮助。我们的群里也是高手如云，一起研究、探讨主机和游戏各方面的东西，讨论如何将PSP的功能发挥到最大的极限，新购机的朋友们也能通过聚会更快地熟悉PSP丰富的功能。

活动10点半准时开始，而我们本次聚会的主题比赛定在下午3点。在这之间，大家都把自己收藏的游戏和工具分享出来，省去了其他玩家漫长的下载等待。这次聚会还来了几位刚入手PSP的玩家，经过我们这次聚会后也使他们对PSP的功能有个深层的了解。这次聚会中我也成功为一台2.71（TA-082）的PSP进行了降级，这也是我成功降级的第五台了。（哈哈，看来我的RP还是蛮高的！）因为好多1.5 PSP朋友担心刷机有风险，经过我们对他们的介绍和演示，打消了他们的顾虑，这次聚会创下了全部主机都刷为3.02 OE-B系统的纪录，让一些不懂得刷机的朋友也玩上了PS模拟器游戏。也达到了我们聚会的另一个目的——让大家通过聚会能更好的使用PSP。

下午3点，PSP联机比赛准时开始。首先是《PES6》足球大赛。参赛选手共4名，分两组同时开始进行。比赛的赛事很激烈，一点



▲比赛前的各种现场活动让每个人都忙得都不可开交了。

儿不压于看实况转播的感觉。一直被看好夺冠的叶开（玩家网名）在预热赛和初赛都踢得相当出色，但在决赛中状态不佳，结果1：2拱手将奖品让于玩友真嗣。

下来是《NBA LIVE 06》的对决，最后两位玩家的对决也是相当精彩，看得各位现实中的篮球迷们都忍不住聚会完再去球场上挥洒一番汗水。比赛最终获胜者为群里的水鸟（网名），几个大魄力的灌篮场面惹得我们这些看客们都忍不住连连叫好。

整个大赛最令人激动的比赛还要数《山脊赛车2》了，这也是我们的今天聚会的一大焦点。我们还特意做了很严格的比赛规则。因为这个游戏比较大众化，所以参加聚会的玩友都一起加入了进来。我们采用了抽签淘汰制，大家先抽取自己的号码，然后分四人一组进行比赛，获胜的玩家可以晋级下一轮的淘汰赛。失利的玩家再组成一个组赛出第一名晋级下一轮比赛，最后通过决赛分出前三名。

《RR2》的比赛一开始，聚会的气氛就达到了高潮。大家都拿出平生最好的状态参加比赛，每辆赛车都咬得很紧，只要你稍有疏忽立刻就降到最后一名。每辆赛车的时速都超过了400km/s，漂移声、油门声弥漫在整个赛场中。暂时没有赛事的玩家都聚精会神地观赏着他人的比赛现场，因为获胜者也许就是你下一轮的竞争对手。第一个冲过终点的玩家那兴奋的表情决不亚于开一场真实的赛车比赛。经过紧张的角逐，最后第一名被“一个人浪漫”（聚会组织者之一）获得。这是他继上一次聚会《RR》比赛失利后，再一次登上桂冠的宝座。

聚会活动在《山脊赛车》比赛的颁奖活动中落下帷幕，这次活动在大家喜悦声中圆满结束。这是我组织的第六次西安PSP机友聚会，也是2007年第一场聚会。今后我们还将把聚会继续举办下去，以后的聚会我们会作的更加完善，感谢《掌机王SP》“天下聚会”给予我们的关注，也希望我们的聚会能带给更多玩家欢乐！西安的朋友，走过、路过，可一定不要错过我们的下次聚会哦！



▲各式各样的PSP摆在桌上效果可谓华丽。

近期聚会预告

聚会主题：春节之月的昆明NDS聚会

聚会内容：找到多人游戏的快乐，进行NDS游戏的联机活动。到时候请大家带上《马力奥赛车DS》《JUMP终极明星大乱斗》《俄罗斯方块》《应援团》等适合多人联机的游戏。到6：00左右根据参加人数来决定是否聚餐，聚餐地点临时决定。游戏的交流，人和人的交流，让交流带给我们快乐！

举办人：D之意志。

举办地点：昆明市避风塘，西昌路的建设银行旁。

时间：2007年2月4日，下午1：30至6：00（甚至更晚）。

每人花费：40元左右。

报名方法：1.加入昆明NDS玩家专用群，**群号**：5576336。
2.本人QQ号：310173362。



星之心画廊 Vol 3


栏目主持 软饼干

春节就在眼前了，在外求学工作的朋友也一定和小编们一样怀着一颗归家的心，HOHO！那将是一段开心的日子，与一年未见的朋友尽情玩耍吧！

饼干平时所接触到的投稿画师个个都是性格洒脱、热情奔放！即使是投的画稿没有登上也没有半句怨言，真是好样的！另外本辑画廊还有热心玩家投的搞笑漫画，非常有意思，希望大家喜欢！



↑最萌团长！ 上海 ピピカ大佐

作者感言：团长团长我爱你！


很有风格的一副团长画稿，不错不错！

↓ Shiro Dog 珠海 HiYoU

作者感言：想着自己觉得最可爱的人，怎么可爱就怎么画了。


真是好可爱哦！连我这个大叔控都动心了！

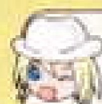




←Katamari 的红萝卜

广州 大酸梅

作者感言：本来就只画了红萝卜，王子们都是后期加上去的。一张没构思的画，所以就命名为这名字。= =


当琉璃看到这幅画时当即收下并做了自己电脑的桌面壁纸……

"星之心画廊"投稿邮箱：pgking@263.net。同时也不要忘了在邮件内注明稿件名称、作者笔名、详细的联系地址以及真实姓名。



↑ SM 城？ 新疆 YANG_P_P

作者感言：最近玩了《迷宫画廊》就是想看看两主角交换武器后的感觉，HOHO！



哈哈，乔纳森的表情好滑稽，他能看懂魔法书吗？

→圣女贞德 郑州 王翔

作者感言：对54辑的封面很感兴趣，那种绘画风格把贞德的悲剧英雄色彩描绘的很到位，因此我也想用类似的风格把贞德画出来，于是，这画就诞生了。



百年战争中的悲剧英雄啊……

↙ 夏洛特 北京 ST06

作者感言：因为以前没用女性主角玩过《恶魔城》，所以这次的《迷宫画廊》几乎一直用的都是夏洛特。真是越看越好看，越看越萌，尤其是释放魔法的姿势，玩完有感而发就画了这个图。



女性吸血鬼猎人就是有魅力啊！



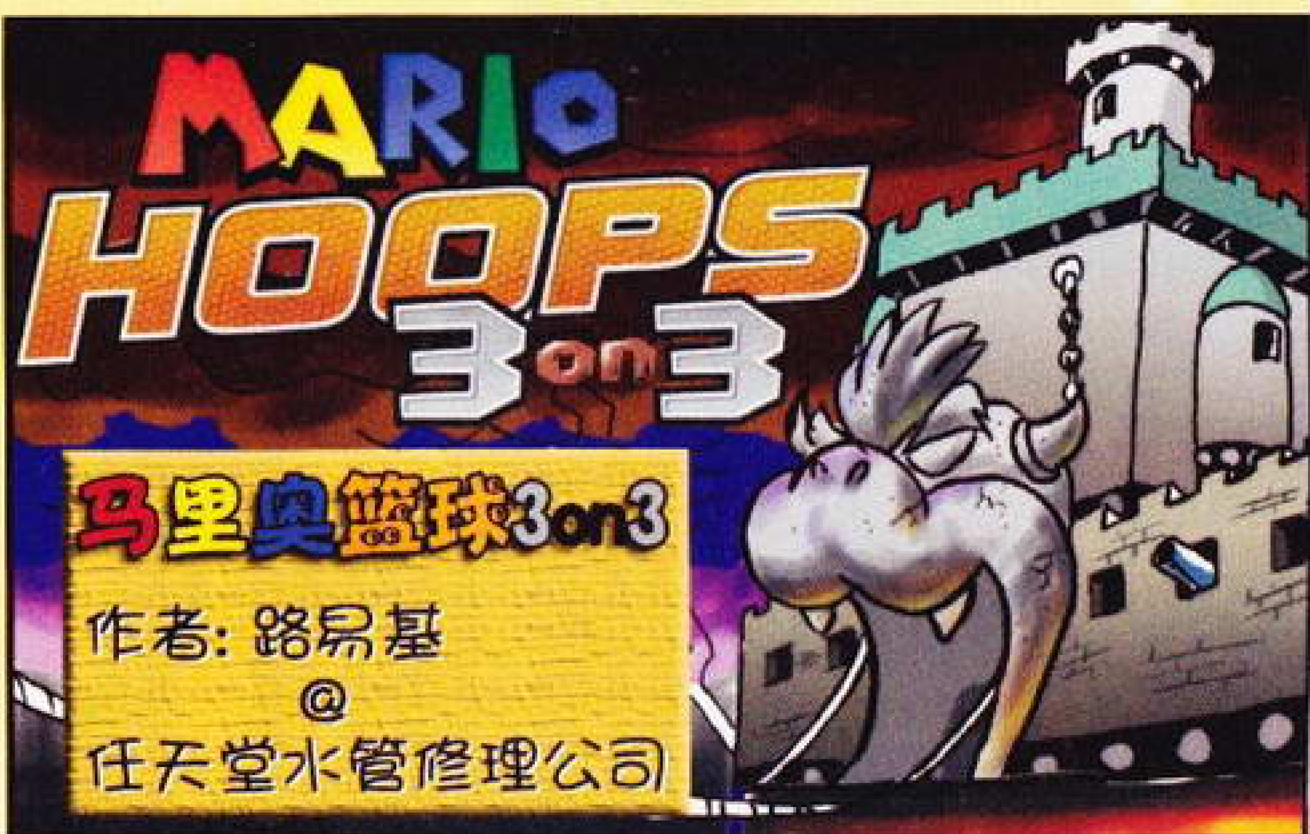
→天快黑了？ 广州 黄伟明

作者感言：那么快啊，又一年结束了，不知不觉又涂了那么多张，又一年了，明年不知道还有没有时间花在画画上呢？不管了，画画对我来说既不是任务也不是工作，只是一种享受啊。这段时间真是要谢谢那些肯为我的画提出意见的朋友，谢谢大家包涵我的无理取闹。



背景画得有点草率，以后要注意人物与背景的结合。




MARIO HOOPS 3 on 3
马里奥篮球3on3
作者：路易基
@
任天堂水管修理公司


太好了爸爸！
你终于给我买NDSL了


你长大了，该有妥善保护自己物品的能力了，这台NDSL要珍惜使用哦。


哎？我要的《马里奥篮球》呢？

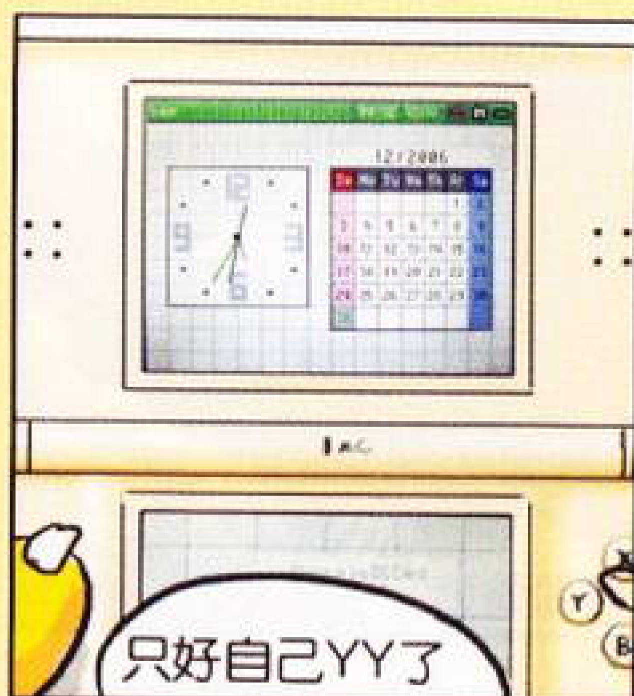

糟糕，我忘记买了，先忍一晚上，明天再给你买吧~~~
人老健忘。


哈哈，终于有一台自己的NDSL了。
再也不用看老爸的脸色玩啦！


要珍惜使用啊
不许玩坏
绝对要爱惜物品
弄坏了整死你


这么可爱的东西我怎么可能会那么不小心啊，还是放松体验吧。


啊……没有游戏只看系统界面什么感觉都没有嘛……


只好自己YY了


嗯……





哐


在马里奥队的猛攻之下，看来胜负已定！
00:50
闭嘴
可恶，马里奥队各个精英，而我……


咋又得发球呢？
只有两个痴呆队友……

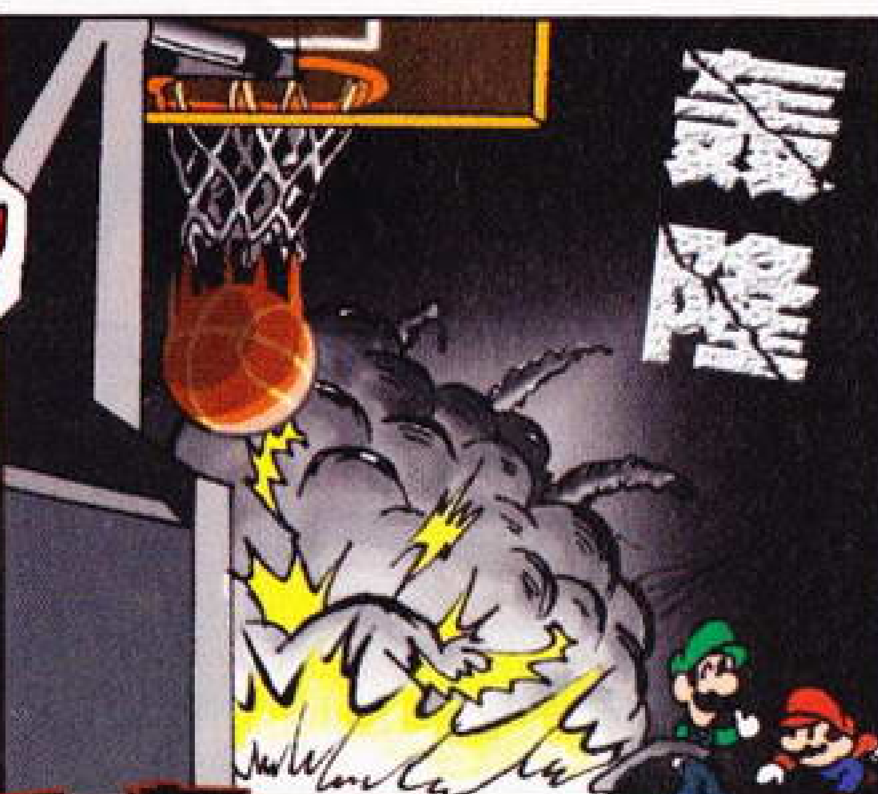

快！
快把球传给我！

这里怎么会有毒蘑菇？
绊



唰
糟糕，
是三分球……

拼命也要
阻止这个球！


轰隆

可恶……
畜牲……

吼吼吼！
不能再忍辱吞声
了！
我要报仇！


喂！
接着球！！
啪
给我仔细听着！！


你以最快的速度将地上砖块里的所有金币拍出来！
！


剩下麻烦的家伙们，就由我库巴大人来清空吧！
咚咚咚咚咚咚


啪吼
“背刺反制击”！


糟，糟糕了漏掉一个！


唰
你的斗篷借用一下！


拔
戳


突突突突
哈哈！飞吧！


够多了，把所有金币装进这个斗篷！快！


哒哒哒哒哒


哇！
OK，干得漂亮！你的任务完成了！
啪吼

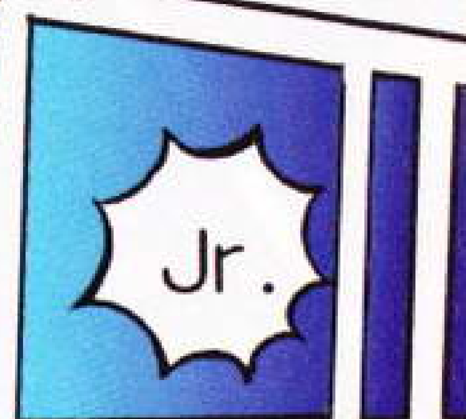




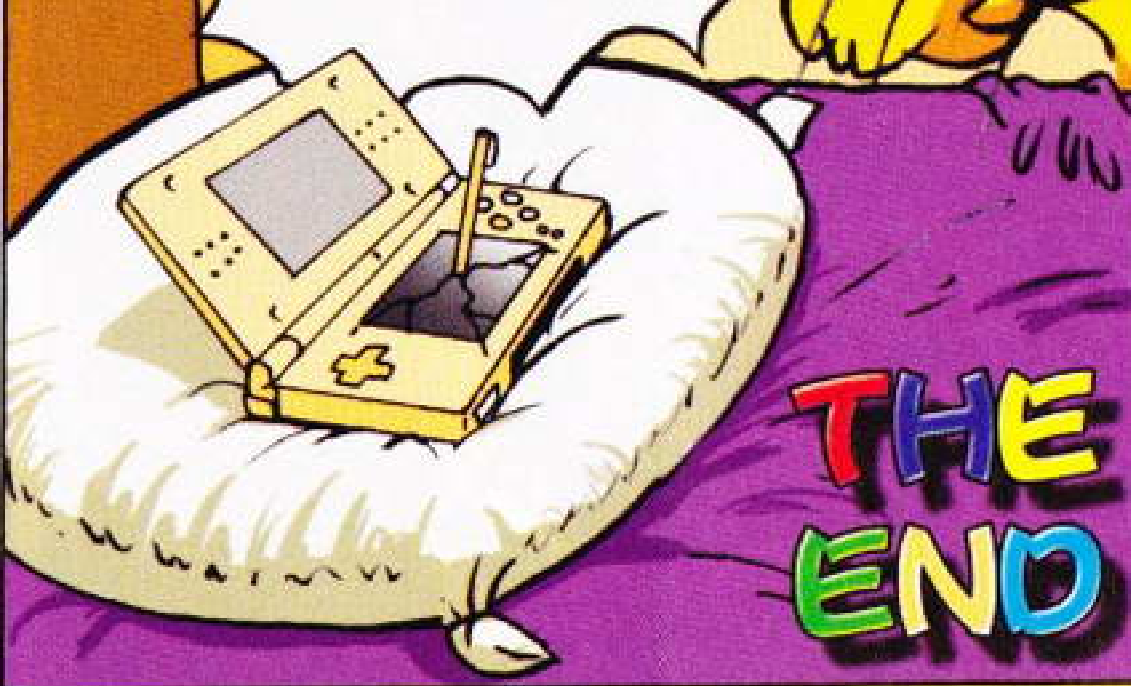
没有人！没有人能够阻止我！




大量金币加分的一记必杀灌篮，小库巴队反败为胜！





栏目主持 马修

掌机王自由谈





平安夜、圣诞节，各位过得愉快吗？有人为了这个节日准备了很久，有人则抵制这个与大多数国人没什么关系的节日。其实，过有过的理由，不过有不过的理由，接下来，我们就看看牙签朋友的圣诞游戏夜吧——

圣诞游戏夜

文 牙签



“喂，你好，方浩吗？对，是我，牙签。晚上过来联机吧。哦？什么？算了，你同学我又不认识。好吧，再见。”

“你好，我找小枫——哎，你晚上也出去啊……哦，没事了。”

“喂，老姐啊，是我，来联NDS吧。啊？你也出去玩？算了，当我没说……”

12月24日，平安夜，当我照例向朋友、老姐等发出联机邀请后，便有了上述的对话。不知大家的平安夜过得怎么样，我是在打游戏中度过的，我不大喜欢在这一天和我自己没什么关系的日子跑大街上去和人做无谓地狂欢，还是自己在家打游戏好，各位说呢？

我先拿出《马里奥赛车DS》玩，既然大家都出去狂欢去了，那我不妨练习练习，这样也好在以后能够出类拔萃——其实无论是方浩、小枫、我姐姐，还是其他朋友，我们这些经常一起联机的人的水平都是差不多的，虽然谁都难以再提高多少，但大家彼此间可以充分感受到你追我赶的追逐乐趣。老姐是叔叔家的堂姐，方浩、小枫这些则是我高中时的好朋友，虽然大家都已高中毕业/升到大学，但学校离家都不算远，一个星期聚会一次联NDS还是非常方便的。

其实，和NPC比赛同样不能锻炼出什么



水平，我随便玩了几关，跑多远有多少弯道、该如何过这些弯道、有多少宝物……我都早已烂熟，当我得到两场比赛的金杯后，便放下了机子，从楼上眺望窗外。

大街上的人好多，这种过平安夜的形式应该很有我们自己特色吧？记得还没到12月，不少的店铺就都已喷上圣诞老人的头像和“圣诞快乐”字样了，不过显然没有今天这样达到高潮，我家对面的宾馆前广场上那棵高大的、装点了无数灯饰礼物的圣诞树，以及宾馆前的彩色音乐喷泉，使得那里聚集了好多人，我也想下去看看热闹，不过看看广场上里三层外三层的人，最终我还是觉得在阳台上看更清楚，虽然没有临场感，但好歹还能看到全貌，不过很快就觉得有些索然无味了，于是我又躺在了床上——经历了短暂的空白后，我忽然想起我有差不多一周没往我的《口袋妖怪 珍珠》里传GBA版的精灵了，于是我马上将NDSL的两个端口换上《珍珠》和《绿宝石》，一番操作后，《绿宝石》里的6只精灵便传送到了《珍珠》里，在狩猎场捉这6只精灵时，我也发现我也好几天没培养精灵了，这怎么行？现在学校里还有俩哥们经常要和我战《口袋妖怪》呢！而买了《珍珠》后在一位同学家，我还尝试了一次Wi-Fi，那时我和人交换来一只玛娜菲，本来挺高兴，但是明白的朋友告诉我，那只玛娜菲个体值超低，是改出来的——我被骗了！不过那只玛娜菲后来和百变怪孵出来一只菲奥娜，算是对我的小小安慰。

自己一个人的话，练级应该更合适，我凑了6只神兽级精灵，开始往75级努力，正练到兴头上时，手机响了——是刘洋，我们班的《口袋妖怪》三人组之一，难不成他今天就想找我战《口袋妖怪》？

“喂，牙签吗？在哪呢？”刘洋开口便问，我则简单地回答“在家”。“在家？”电话另一边的刘洋显然不信，“你和高中同学经常来往，你会自己在家？是不是怕我和你抢MM啊？”“真的……这个有什么好说假话的，自己在家玩呢。”“平安夜，自己在家有什么好玩的？”“打游戏嘛……”我还没等告诉他我发现个《口袋妖怪》练级的好地方，就被他打断了：“这么热闹的节日自己在家打游戏？”“怎么？不可以吗？”我有点生气了，因为我很讨厌别人干涉我的生活，因此语气有些不客气了，他大概听出来了，连连说：“唉，我要是你肯定出去玩去。现在我自己一个人无聊死了。”“来我这，我们战《口袋妖怪》吧。”“不玩，寂寞难耐，老子先睡了，再见。”“再见。”

本来我想给自己一个人的平安夜找一个连自己都能说服的借口，但被说刘洋这么一搅和，两天来的不高兴事便又想了起来，最终我还是决定鼓起勇气，向正在看这篇拙文的朋友们说实话：其实我也很想在平安夜出去玩的，首先我去约心仪已久的女生，结果她告诉我已经有安排了；然后我想和大学的一些关系不错的同学出去玩，但他们竟都无一例外地参加了高中同学的圣诞聚会；接下来，就是开头的那一幕，我约平常联机的那些朋友们，结果他们偏偏又都和大学的新朋友出去玩了——老天分明是有意孤立我嘛，要不我也不能对平安夜、圣诞节有这么大怨言。我太理解刘洋老兄的心情了，他说得没错，在这个可以大胆约会女生或和朋友一起狂欢的日子，即使如自己这般喜爱游戏，也仍会为莫名的寂寞所缠绕，睡觉也许会更好吧？

想到这，我拉上窗帘，关了灯玩《口袋妖怪 珍珠》，关灯后感觉好多了，眼不见心不烦，再说这日子本来就和我无关……我想该练一练圣柱王了，这个家伙看起来很强，但是



用起来才发现它的特性"慢启动"简直是废到让人无语，前三回合的攻击速度都减半！像练级时那种一两回合就搞定的战斗更感受不到圣柱王的强大……我的这些朋友们还都在外面玩呢吧？他们会彼此遇见吗……我要不要也上街，这么热闹的商业街，说不定会碰到不少熟人……速度型的迪奥希斯太爽了，基本是一路秒杀过来，但是一旦杀不了对方，基本上也就被对方秒杀了，作为神兽这也太变态了……其实，往年我也不刻意去过平安夜的，但还是和老同学老朋友们聚一起打游戏看片……传言NDSL又要出改进版，任天堂该不会要把掌机当数码相机来出吧？不过可信度不高……我们什么时候开始过圣诞节来着？还真想不起来了，不过好像小学时每年元旦前一天开班级联欢会时，黑板报上"元旦快乐"的字样中都是圣诞树的图案哦……刘洋已经睡觉了，鱼头应该不会吧？他的女朋友刚认识不久，今天肯定要出去，不过这小子没钱，今晚够他出血了，哈哈……

我既无法安心睡去，也无法心平气和地玩游戏，思绪就如前面所说的那般混乱，胡思乱想中，我的圣柱王终于升到了75级，巨甲龙也进化到了最终形态，我把NDSL放在枕边，作了一个深呼吸，仰在床上，闭眼休息一下，但头脑中仍交替着平安夜与《口袋妖怪》这两个主题，当然还有被人提前约走的女生。NDSL被我插上电源，这样即使我在休息中睡去，明天也可以毫无担心地继续玩而不用担心忘记存档。慢慢地，头脑中喧闹的人群、盛装的圣诞树、《口袋妖怪》斜着面对着的战斗画面、马里奥大叔那搞怪的声音等，都被无法阻止的黑暗吞没……



轰！啪！哗啦……在我的思维已经将为睡眠所完全浸淹时，窗外忽然响起的震耳欲聋的烟花声把我硬生生地拉回了现实，扰不扰民啊，我翻个身堵上耳朵，但是已经没有了睡意，忽然，我想起来了，这个礼花是圣诞的礼花！圣诞节，已经来了！

我跑到阳台上，看到一束束烟火在喧嚷的街上冲向夜空，继而又绽放成一个个五彩缤纷的花，烟花的爆破声和整条街上播放的《铃儿响叮当》电子曲以及人们欢呼声，让我不得不为之感染——圣诞来了，圣诞老人是否真的来到东方可以不计，东方特有的爆竹声声的迎接方式又能否让来自西方的圣诞老人理解也可以不计，因为这个时刻，大家需要的只是一种宣泄，一种属于自己和朋友们的自发性的快乐！我按着相机的快门，将这些在夜空中瞬间绽放的美丽一一记录下来，欢呼的人群中，有没有我的那些熟悉的朋友们我不知道，但我想，此时此刻的他们，应该和我、和这些欢呼的人们一样，为自己的这个自发狂欢到达高潮而高兴！

我忽然想起了去年的平安夜，我和现在经常联机的这些朋友们一起逛了好几条繁华的商业街——不是我们喜欢逛街，我们只是想晚上找个饭店大家聚聚餐，然后找地方联机，可是每个门面大点的餐厅都是人满为患，最后我们几个腿酸得实在走不动，只好拐进一个旮旯里油腻腻的麻辣烫店解决了吃饭和歇脚的问题……我自嘲地笑一下，比起去年，今年我还算不错，虽然孤单点，但还没为吃饭和休息两个事情烦到。

礼花爆竹声停了，我也重新来了精神，正准备继续打游戏时，手机的短信铃声便接二连三地响了起来，方浩、小枫、刘洋、鱼头等新老朋友们问候我圣诞快乐的短信一一发来，虽然2006年的这个平安夜我过得并不快乐，但是在礼花声响起时，我还是感受到了节日的气氛，朋友们的问候更是让我感到了温馨，其实，节日的本意并不重要，重要的是大家聚会、狂欢和真挚的问候。我给朋友们一一回了短信，我没有祝他们圣诞快乐，而是和他们提前约定，在12月31日的晚上，找来更多新朋友和老朋友们，在元旦那天出来聚会、相识，共同迎接2007！

文 yymiaomiao 编 琉璃 美编 咕噜



NDS **勇者斗恶龙 怪兽统领者**
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

◆Square Enix◆RPG◆预定2006年12月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆1G◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

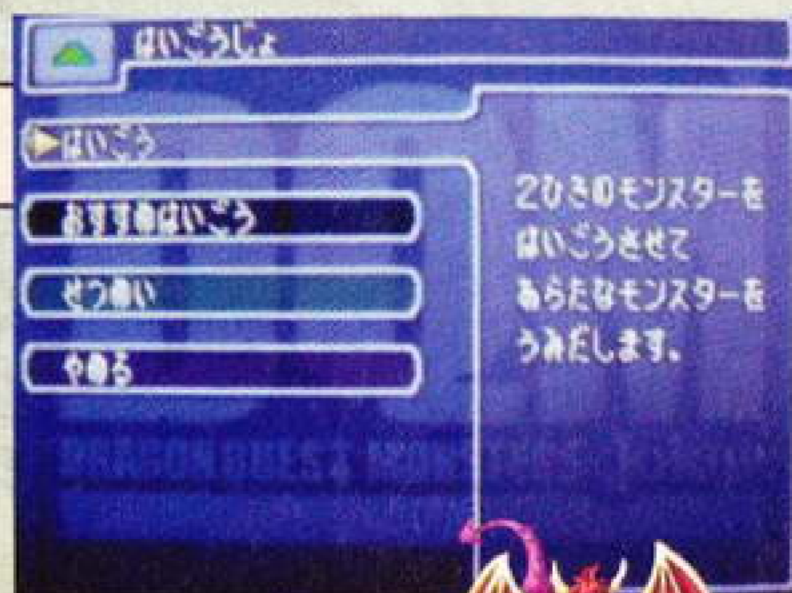
配合系统是"《DQ怪兽》系列"的核心部分，是每一个玩《DQ怪兽》的玩家都不应该忽视和错过的。诚然这个游戏通关是很快的，但是你会发现很多怪兽玩家都没有得到，而手中拥有的怪兽也不是很厉害，此时你只要利用配合系统就可以得到超乎想象的乐趣。配合可以得到一般流程中无法得到的怪兽，可以使你手中心爱的怪兽变得更为强大。当然你也可以在一切未知的情况下，自己来探索配合的乐趣。当你偶然发现配合出一只没见过的怪兽宝宝时，心中的喜悦也是难以掩饰的。

当然没有接触过这个系列的玩家也不用担心，请看下面的合成说明吧，相信对各位玩家来说会很有帮助的。



配合菜单详解

はいごう	配合
おすすめはいごう	推荐的配合 没什么太大的用
せつめい	说明 一些简单的介绍和规则说明
やめる	退出





配合步骤









配合法则 配合的双亲一定要10级或以上

一般配合

【同种族配合法则】

双亲是同一种族，生出同种族后代。

Rank与较高一方的双亲相等或更高。



我们选择D级的もりもりスライム和E级的スライムカルゴ举例



配合后是C级的后代

【不同种族配合法则】

双亲不是同一种族，生出两个与双亲同种族的后代，和一个其他种族后代。

同种族后代的Rank与双亲Rank较高一方的相等或更高，异种族后代的Rank与双亲Rank较低一方的相等或更低。



我们选择D级的もりもりスライム和C级的じんめんじゅ举例



和父亲同种族的是B级的后代



和母亲同种族的是B级的后代



异种族的是D级的后代

此法则中的Rank制度对于S级以上怪物不适用，S级以上怪物用于一般配合时只能生出最高A级后代。

特殊配合

游离于一般规则之外的配合方法，不能正常解释，无种族规律可循。一般S或以上Rank级别怪物的合成都要用特殊配合。

【4体配合】

属于特殊配合中再特例的情况，简单来说就是准备4只特定的怪物，将其两两结合，再将生出的后代再结合一次。



上图中是合成史莱姆长老(グランスライム)的方法，最后的是キングスライム、メタルキング、バブルキング和メタルカイザー4只史莱姆。先分别两两配合生下2只バブルキング再由バブルキング合成史莱姆长老，而实际上如果直接拿来2只バブルキング 是不能配合出史莱姆长老的，这就是所谓的4体配合。

种族配合对照表

—	史莱姆(スライム)系	龙(ドラゴン)系	自然(しぜん系)系	魔兽(まじゅう)系	物质(ぶっしつ)系	恶魔(あくま)系	僵尸(ゾンビ)系
史莱姆(スライム)系	＼	物质系	龙系	僵尸系	恶魔系	僵尸系	魔兽系
龙(ドラゴン)系	物质系	＼	魔兽系	物质系	恶魔系	僵尸系	史莱姆系
自然(しぜん系)系	龙系	魔兽系	＼	龙系	魔兽系	史莱姆系	恶魔系
魔兽(まじゅう)系	僵尸系	物质系	龙系	＼	自然系	龙系	物质系
物质(ぶっしつ)系	恶魔系	恶魔系	魔兽系	自然系	＼	自然系	史莱姆系
恶魔(あくま)系	僵尸系	僵尸系	史莱姆系	龙系	自然系	＼	自然系
僵尸(ゾンビ)系	魔兽系	史莱姆系	恶魔系	物质系	史莱姆系	自然系	＼

特性讲解

名称	性能
イオけいとくい	イオ(爆裂)系魔法消费MP减少10%、伤害增加10%
ドルマけいとくい	ドルマ(暗)系魔法消费MP减少10%、伤害增加10%
ヒャドけいとくい	ヒャド(光)系魔法消费MP减少10%、伤害增加10%
メラけいとくい	メラ(火)系魔法消费MP减少10%、伤害增加10%
バキけいとくい	バギ(风)系魔法消费MP减少10%、伤害增加10%
デインけいとくい	デイン(电)系魔法消费MP减少10%、伤害增加10%
かいふくとくい	ホイミ(回复)系魔法消费MP减少10%、回复量增加10%
カウンター	对于直接攻击的对手实施普通攻击类型的反击
かいしんでやすい	更容易会心一击
こうどうはやい	战斗时最先行动
こうどうおそい	战斗时最后行动
じどうHPかいふく	每回合结束后自动回复少许HP
じどうMPかいふく	每回合结束后自动回复少许MP
せんせいりつアップ	进入战斗后先制攻击的几率上升
テンションアップ	战斗菜单追加"ためる"选项、蓄力攻击数值分别为+5、+20、+50、+100
AI2かいこうどう	电脑控制可以二次行动
メタルハンター	普通攻击对メタル(金属系)伤害增加
どくどくボディ	普通攻击附带毒效果
ビリビリボディ	普通攻击附带麻痹效果
ひんしでかいしん	HP在1/4以下时更容易会心一击
みかわしアップ	攻击回避率上升
にげあしさいきょう	必定逃跑
フライハンター	使飞行系怪物回避率下降
メタルボディ	普通攻击伤害变为1/3



全怪兽图鉴



スライム系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	1	F	スライム	スラフォース	かいしんでやすい	ノビス岛（昼夜）、名もなき岛	1Fスライム×1Fスライム
	2	F	バブルスライム	スラフォース	どくどくボディ	デオドラン岛	1Fスライム×85F ももんじゃ
	3	F	スライムつむり	ガード	无	デオドラン岛（昼夜）	1Fスライム×86F いたずらもぐら
	4	F	ホイミスライム	HPかいふく	かいふくとくい	サンドロ岛（昼）	3Fスライムつむり×147F おおめだま
	5	E	スライムベス	メラ&デイン	メラけいとくい	不明	174Fメラゴースト×4F ホイミスライム
	6	E	ドラゴスライム	スラフォース	みかわしアップ	不明	1Fスライム×33E いっかくりゅう

スライム系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	7	E	スライムカルゴ	MPかいふく	无	不明	3F スライムつむり×34E ドラゴンブッシュ
	8	D	スライムファング	きむらい	テンションアップ	モルボンバ島（夜）	7E スライムカルゴ×89E サーベルきつね
	9	D	スライムナイト	ホワイトファイタ	カウンター	不明	181Dぼうれいけんし×1F スライム
	10	D	メタルスライム	スラフォース	メタルボディ、にげあしさいきよう	レガリス島（南）或随机出现、デオドラン岛金属史莱姆花园	无
	11	D	メタルライダー	ひゃくやのけんぎ	カウンター	异界开启前ヨッドムア島（昼）	9D スライムナイト×153D びっくりサタン
	12	D	エンゼルスライム	HPかいふく	みかわしアップ	デオドラン岛（夜）、デインけいとくい	11D メタルライダー×119F シャイニング
	13	D	もりもりスライム	バギ&デイン	テンションアップ、ひんしでかいしん	名もなき u	无
	14	D	もりもりベス	メラ&ドルマ	メラけいとくい、ひんしでかいしん	不明	13Dもりもりスライム×5E スライムベス
	15	C	スライムブレス	ドラゴンスピリッツ	みかわしアップ	不明	6E ドラゴスライム×40D ダースドラゴン
	16	C	キングスライム	ゆうき	かいしんでやすい	ノビス岛顶部（昼）	13D もりもりスライム×13D もりもりスライム
	17	C	ベホマスライム	HPかいふく	かいふくとくい	不明	4F ホイミスライム×99C マーマン
	18	C	はぐれメタル	ダイナマイト	メタルボディ、にげあしさいきよう	ヨッドムア岛最终迷宫随机出现、デオドラン岛金属史莱姆花园	10D メタルスライム×10D メタルスライム
	19	B	ダークスライム	じごく	みかわしアップ、ドルマけいとくい	不明	159C あくましんかん×17C ベホマスライム
	20	B	ダークナイト	ブラックファイタ	テンションアップ、ドルマけいとくい	异界开启前ヨッドムア岛（夜）	19B ダークスライム×9D スライムナイト
	21	B	スライムベホマズン	ぜんたいかいふく	かいふくとくい	不明	19B ダークスライム×162B アークデーモン
	22	A	バブルキング	ためいき	どくどくボディ	不明	49B ギガントヒルズ×21F スライムベホマズン
	23	A	メタルカイザー	イオ&ドルマ	メタルボディ、にげあしさいきよう	不明	10D メタルスライム×10D メタルスライム×18C はぐれメタル×11D メタルライダー
	24	S	メタルキング	イオ&ヒャド	メタルボディ、にげあしさいきよう	デオドラン岛金属史莱姆花园	双亲是(18C はぐれメタル×18C はぐれメタル)生的孩子×双亲是(18C はぐれメタル×18C はぐれメタル)生的孩子
	25	S	スライムマデュラ	かえん2	メタルボディ、にげあしさいきよう	不明	双亲是(14D もりもりベス×14D もりもりベスベス)生的孩子×双亲是(21B スライムベホマズン×24S メタルキング)生的孩子
	26	S	グランスライム	イオ&デイン	テンションアップ、じどうMPかいふく	不明	双亲是(16C キングスライム×24S メタルキング)生的孩子×双亲是(22A バブルキング×23A メタルカイザー)生的孩子
	27	SS	ゴールデンスライム	イオ&ドルマ	メタルボディ、にげあしさいきよう	不明	双亲是(26S グランスライム×26S グランスライム)生的孩子×双亲是(26D ゴールドマン×126D ゴールドマン)生的孩子
	28	SS	トロデ	えんかい	テンションアップ、カウンター	不明	无

ドラゴン系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	29	F	コドラ	ぼうぎょ	无	サンドロ島（昼）	1F スライム×57F くしざしツインズ
	30	F	リザードキッズ	ブルーファイター	无	名も无き小岛	29F コドラ×145F ドラキー
	31	F	いばらドラゴン	どくが	かわしアップ	デオドラン岛（昼）	30F リザードキッズ×57F くしざしツインズ
	32	F	アルゴリザード	どくが	にげあしさいきょう	モルボンバ岛（昼）、名もなき岛	29F コドラ×87F ブークブック
	33	E	いっかくりゅう	じこぎせい	テンションアップ	レガリス岛南（夜）	32F アルゴリザード×60F ぐんたいガニ
	34	E	ドラゴンブッシュ	メラ&バギ	みかわしアップ	不明	31F いばらドラゴン×120E おどるほうせき
	35	E	デンデンりゅう	あらくれ	无	モルバンボ岛（夜）	34E ドラゴンブッシュ×90E ワンダーフール
	36	D	ドラゴン	ドラゴンスピリッツ	无	デオドラン岛迷宫3层	149E ベビーサタン×35E デンデンりゅう
	37	D	スカルゴン	ヒャド&ドルマ	无	サンドロ岛（夜）	41C バトルレックス×180E スキッパー
	38	D	ドラゴンパゲージ	かえん	无	异界开启后ヨッドムア岛	35E デンデンりゅう×65D ベビーパンサー
	39	D	ギャオース	ドラゴンスピリッツ	みかわしアップ	デオドラン岛（夜）	36D ドラゴン×154D くびかりぞく
	40	D	ダースドラゴン	ふういん	じどうMPかいふく	不明	36D ドラゴン×155D レッサーデーモン
	41	C	バトルレックス	ドラゴンスピリッツ	かいしんでやすい	レリガス岛月之塔、モルボンバ岛（夜）	38D ドラゴンパゲージ×156C サイレス
	42	C	かいりゅう	ふぶき	みかわしアップ	不明	67D おおうつぼ×39D ギャオース
	43	C	ドラゴンソルジャー	レンジャー	かいしんでやすい	异界开启后ヨッドムア岛	41C バトルレックス×61F キメラ
	44	C	メタルドラゴン	アサシン	无	剧情返回监狱时	11D メタルライダー×40D ダースドラゴン
	45	B	アルゴングレート	ブレス	无	モルボンバ岛（昼）、名もなき岛	32F アルゴリザード×32F アルゴリザード×32F アルゴリザード×32F アルゴリザード
	46	B	ヘルダイバー	ヒャド&デイン	みかわしアップ	不明	39D ギャオース×69C ヘルコンドル
	47	B	シャークマジュ	ブレス	みかわしアップじどうMPかいふく	不明	158C オクトセントリー×46B ヘルダイバー
	48	B	リザードファッツ	コールドスリープ	无	名もなき岛	双亲是(30F リザードキッズ×30F リザードキッズ)生的孩子×双亲是(30F リザードキッズ×45B アルゴングレート)生的孩子
	49	B	ギガントヒルズ	イエローファイター	无	不明	162B アークデーモン×48B リザードファッツ、29F コドラ×133B ミミック
	50	A	グレイトドラゴン	ふぶき	无	不明	49B ギガントヒルズ×164A ジャミラス、29F コドラ×75B コングヘッド
	51	A	メカバーン	てっぺき	无	不明	44C メタルドラゴン×50A グレイトドラゴン
	52	S	ブラックドラゴン	VSじゅもん	无	不明	50A グレイトドラゴン×195A しにがみきぞく
	53	S	ギガントドラゴン	あらくれ	无	不明	49B ギガントヒルズ×109S アトラス、49B ギガントヒルズ×108A バズズ

ドラゴン系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	54	S	はくりゅうおう	ゆうき	テンションアップ	不明	51A メカバーン×53S ギガントドラゴン
	55	SS	りゅうおう	りゅうおう	テンションアップ	不明	双亲是(54S はくりゅうおう×27SS ゴールデンスライム)生的孩子×双亲是(54S はくりゅうおう×198S キャプテン・クロウ)生的孩子
	56	SS	りゅうじんおう	りゅうじんおう	かいしんでやすい、ひんしでかいしん	不明	114SS ラプソーン(大)×55SS りゅうおう

しぜん系							
编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成	
	57	F	くしざしツインズ	ジャミング	无	デオドラン島（昼）	57F くしざしツインズ×57F くしざしツインズ
	58	F	ボグフィッシュ	ハンター	みかわしアップ	不明	57F くしざしツインズ×173F ゴースト
	59	F	おおさそり	むしのしらせ	かいしんでやすいビリビリボディ	サンドロ島（昼）	57F くしざしツインズ×61F キメラ(しぜん系)
	60	F	ぐんたいガニ	ぼうぎょ	无	サンドロ島（夜）	59F おおさそり×146F リップス
	61	F	キメラ	いじょうかいふく	みかわしアップ	サンドロ島（夜）	58F ボグフィッシュ×147F おおめだま
	62	E	アルミラージ	けものみち	テンションアップ	デオドラン島（昼夜）	61F キメラ×33E いっかくりゅう
	63	E	プチアーノン	みずげい	无	デオドラン島（昼）	148F シーメーダ×62E アルミラージ
	64	E	ブリズニャン	バギ＆ヒャド	ヒャドけいとくい	デオドラン島城堡3层	62E アルミラージ×7E スライムカルゴ
	65	D	ベビーパンサー	けものみち	テンションアップ	レガリス島南（昼）	64E ブリズニャン×149E ベビーサタン
	66	D	ヘルホーネット	ふういんのわざ	みかわしアップ、ビリビリボディ	モルボンバ島（昼）	65D ベビーパンサー×151E じんめんガエル
	67	D	おおうつぼ	さいみん	みかわしアップどくどくボディ	不明	58F ボグフィッシュ×182D ハエおとこ
	68	D	あばれうしどり	あらくれ	カウンター	不明	67D おおうつぼ×95D とらおとこ
	69	C	ヘルコンドル	ぜんたいかいふく	みかわしアップ	ノビス島（昼）、モルボンバ島（昼）	156C サイレス×68D あばれうしどり
	70	C	キラーパンサー	しんそく	テンションアップ、こうどうはやい	レガリス島南（昼）	65D ベビーパンサー×65D ベビーパンサー　×65D ベビーパンサー×65D ビーパンサー
	71	C	じんめんじゅ	エコロジー	じどうHPかいふく	モルボンバ島（夜）	69C ヘルコンドル×175F きりかぶおばけ
	72	C	はさみくわがた	むしのしらせ	テンションアップ	モルボンバ島（昼）	77A エビラ×59F おおさそり
	73	B	かぶとこぞう	むしのしらせ	テンションアップ	モルボンバ島（昼）	72C はさみくわがた×101C ダンビラムーチョ
	74	B	デスファレーナ	どくが	みかわしアップ、どくどくボディ	モルボンバ島（夜）	73B かぶとこぞう×158C オクトセントリー
	75	B	コングヘッド	ハンター	かいしんでやすい	モルボンバ島（昼）	69C ヘルコンドル×191B おおがらす
	76	A	ワニバーン	けものみち	无	不明	81S だいおうイカ×165A グラコス
	77	A	エビラ	MPかいふく	无	不明	60F ぐんたいガニ×192A フラワーゾンビ、57F くしざしツインズ×105A アンクルホーン

しぜん系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	78	A	オーシャンクロー	ふうえんのけんぎ	こうどうはやい	不明	93Dかくとうパンサー×76Aワニバーン
	79	A	ガルーダ	メラ&デイン	みかわしアップ	不明	69Cヘルコンドル×164Aジャミラス
	80	S	ヘラクレイザー	バウンティハンター	テンションアップ	不明	73Bかぶとこぞう×24Sメタルキング
	81	S	だいおうイカ	いじょうかいふく	无	不明	63Eブチアーノン×169Sおにこんぼう，77Aエビラ×165Aグラコス
	82	S	オセアーノン	ブレス2	无	不明	双亲是(63Eブチアーノン×81Sだいおうイカ)生的孩子×双亲是(63Eブチアーノン×81Sだいおうイカ)生的孩子
?	83	SS	レオパルド	レオパルド	みかわしアップ	官方活动获得	无
	84	SS	レティス	しんせい	みかわしアップ，デインけいとくい	官方活动获得	无

まじゅう系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	85	F	ももんじゃ	けものみち	无	ノビス岛（昼）	57Fくしざしツインズ×115Fわらいぶくろ
	86	F	いたずらもぐら	レンジャー	テンションアップ	ノビス岛（昼夜）	85Fももんじゃ×115Fわらいぶくろ
	87	F	ブークブック	ダンサー	无	不明	86Fいたずらもぐら×57Fくしざしツインズ
	88	F	おおきづち	ハンター	テンションアップ	サンドロ岛迷宫	86Fいたずらもぐら×87Fブークブック
	89	E	サーベルきつね	レンジャー	こうどうはやい	デオドラン岛迷宫4层	88Fおおきづち×62Eアルミラージ
	90	E	ワンダーフール	インスパイヤ	无	デオドラン岛（夜）	62Eアルミラージ×89Eサーベルきつね
	91	E	オーク	しんそく	无	不明	90Eワンダーフール×61Fキメラ
	92	D	コサックシーブ	ナイトメア	无	不明	87Fブークブック×129Cリンリン
	93	D	かくとうパンサー	しんそく	せんせいりつアップ	不明	65Dベビーパンサー×90Eワンダーフール
	94	D	よるのていおう	ためいき	みかわしアップ	レガリス岛北（夜）	93Dかくとうパンサー×145Fドラキー
	95	D	とらおとこ	イエローファイター	かいしんでやすい	不明	91Eオーク×154Dくびかりぞく
	96	D	ブラウニー	バウンティハンター	テンションアップ	不明	88Fおおきづち×65Dベビーパンサー
	97	C	リリパット	アッパー	无	モルボンバ岛（昼）	95Dとらおとこ×182Dハエおとこ
	98	C	ガーゴイル	フェザーウインド	みかわしアップ	レガリス岛北（昼）	155Dレッサーデーモン×91Eオーク
	99	C	マーマン	みずげい	无	不明	97Cリリパット×149Eベビーサタン
	100	C	サイコロン	グリーンファイター	バギけいとくい	不明	双亲是(147Fおおめだま×147Fおおめだま)生的孩子×双亲是(147Fおおめだま×147Fおおめだま)生的孩子
	101	C	ダンビラムーチョ	バーサーカー	无	レガリス岛太阳之塔	99Cマーマン×185Cさまようよろい
	102	B	バードファイター	フェザーウインド	フライハンター	异界开启后ヨッドムア岛	101Cダンビラムーチョ×188Bしりょうのきし

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
まじゅう系							
	103	B	シルバーデビル	ようじゅつ	无	异界开启后ヨッドムア岛	102Bバードファイター×160Bキラーアーマー
	104	A	ギガンテス	VSメタル	こうどうおそい	ノビス岛（昼）	103Bシルバーデビル×49Bギガントヒルズ、103Bシルバーデビル×29Fコドラ
	105	A	アンクルホーン	バギ&ヒャド	テンションアップ	不明	87Fブークブック×107Aバッファロン
	106	A	モヒカント	ホワイトファイター	无	不明	107Aバッファロン×8Dスライムファング、107Aバッファロン×195Aしにがみきぞく
	107	A	バッファロン	バーサーカー	テンションアップ	不明	104Aギガンテス×190Bエビルスピリッツ、94Dよるのていおう×77Aエビラ
	108	A	バズズ	ダイナマイト	无	不明	103Bシルバーデビル×164Aジャミラス、103Bシルバーデビル×81Sだいおうイカ
	109	S	アトラス	ようじゅつ	无	不明	104Aギガンテス×105Aアンクルホーン、104Aギガンテス×79Aガルーダ
	110	S	ドン・モグーラ	インスパイヤ	テンションアップ	不明	双亲是(86Fいたずらもぐら×169Sおにこんぼう)生的孩子×双亲是(86Fいたずらもぐら×169Sおにこんぼう)生的孩子
	111	S	ミルドラース	ミルドラース	AI2かいこうどう	不明	170Sシドー×53Sギガントドラゴン
	112	S	ドルマゲス	ドルマゲス	テンションアップ	不明	54Sはくりゅうおう×143SSデスピサロ
	113	SS	ラプソーン(小)	ラプソーン	みかわしアップ	不明	112Sドルマゲス×111Sミルドラース
	114	SS	ラプソーン(大)	ラプソーン	みかわしアップ、テンションアップ	不明	113SSラプソーン(小)×171SSゾーマ

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
ぶっしつ系							
	115	F	わらいぶくろ	ホラー	无	サンドロ岛迷宫	85Fももんじゃ×174Fメラゴースト
	116	F	シャドー	しにがみ	ドルマけいとくい	ノビス岛迷宫	115Fわらいぶくろ×
	117	F	フレイム	レッドファイター	メラけいとくい	サンドロ岛（昼）	115Fわらいぶくろ×174Fメラゴースト
	118	F	ブリザード	ブルーファイター	ヒャドけいとくい	サンドロ岛（夜）	117Fフレイム×103Bシルバーデビル
	119	F	シャイニング	メラ&イオ	イオけいとくい	サンドロ岛（昼）	118Fブリザード×174Fメラゴースト
	120	E	おどるほうせき	サウナー	无	デオドラン岛（昼）	148Fシーメーダ×115Fわらいぶくろ
	121	E	わかめおうじ	バラエティ	无	デオドラン岛（昼）	120Eおどるほうせき×148Fシーメーダ
	122	E	おばけキャンドル	レッドファイター	无	デオドラン岛迷宫三层	115Fわらいぶくろ×179Eミイラおとこ
	123	D	ひとくいばこ	ホラー	ひんしでかいし	デオドラン岛迷宫四层	120Eおどるほうせき×120Eおどるほうせき
	124	D	ばくだんいわ	じこぎせい	无	不明	180Eスキッパー×119Fシャイニング
	125	D	さつじんいかり	いしあたま	无	不明	129Cリンリン×149Eベビーサタン

ぶっしつ系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	126	D	ゴールドマン	ばくひょうのけんぎ	テンションアップ	デオドラン岛迷宫	120E おどるほうせき×152D デザートデーモン
	127	D	メタッピー	フェザーウインド	みかわしアップ	レガリス岛南（昼夜）	126D ゴールドマン×89E サーベルきつね
	128	C	どろにんぎょう	ダンサー	无	モルボンバ岛（夜）	122E おばけキャンドル×183D がいこつ
	129	C	リンリン	いしあたま	无	モルボンバ岛（夜）	174F メラゴースト×128C どろにんぎょう
	130	C	メタルハンター	VS メタル	メタルハンター	レガリス岛南（昼夜）	11D メタルライダー×160B キラーアーマー
	131	C	パペットこぞう	バラエティ	无	不明	129C リンリン×183D がいこつ
	132	B	ボル	ぼうぎょ	无	不明	189B ボーンナイト×131C パペットこぞう、124D ばくだんいわ×19B ダークスライム
	133	B	ミミック	ナイトメア	かいしんでやすい	不明	160B キラーアーマー×123D ひとくいばこ
	134	A	ゴーレム	いしあたま	テンションアップ	不明	124D ばくだんいわ×104A ギガンテス、1F スライム×133B ミミック
	135	A	うごくせきぞう	てっぺき	かいしんでやすい	不明	107A バッファロン×134A ゴーレム、107A バッファロン×127D メタッピー
	136	A	ブル	アッパー	无	不明	137A パル×69C ヘルコンドル、132B ボル×61F キメラ
	137	A	パル	MP かいふく	无	不明	ブル×124D ばくだんいわ、138A ベル×115F わらいぶくろ
	138	A	ベル	HP かいふく	无	不明	137A パル×94D よるのていおう、136A ブル×88F おおきづち
	139	S	トラップボックス	ホラー	かいしんでやすい	异界开启后ヨッドムア岛上层红色宝箱	双亲是(133B ミミック×23A メタルカイザー)的孩子×双亲是(33B ミミック×123D ひとくいばこ)的孩子
	140	S	キラーマシン	アサシン	AI2 かいこうどう	不明	130C メタルハンター×51A メカバーン、130C メタルハンター×187B ソードファントム
	141	S	バベルボブル	てっぺき	无	不明	双亲是(パル×ブル）生成的 135A うごくせきぞう×双亲是(ボル×ベル）生成的 135A うごくせきぞう
	142	SS	あんこくのまじん	あんこく	こうどうおそい	不明	126D ゴールドマン×141S バベルボブル、135A うごくせきぞう×141S バベルボブル
	143	SS	デスピサロ	あんこく	テンションアップ	不明	194A ピサロナイト×142SS あんこくのまじん
	144	SS	エスターク	エスターク	AI2 かいこうどう	通关后完成斗技场 SSRANK，老爷爷 20 问并和新会长对战胜利得到钥匙进地下道战斗胜利后获得	143SS デスピサロ×80S ヘラクレイザー

あくま系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	145	F	ドラキー	ブラックファイター	みかわしアップ	ノビス岛（夜）、名もなき岛	173F ゴースト×57F くしざしツインズ

あくま系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	146	F	リップス	さいみん	无	ノビス島山洞迷宫	145Fドラキー×58Fボグフィッシュ
	147	F	おおめだま	ふういん	ひんしでかいしん	ノビス島（夜）サンドロ島	146Fリップス×3Fスライムつむり
	148	F	シーメーダ	みずげい	かいふくとくい	デオドラン島フィールド（昼）、デオドラン島迷宫	147Fおおめだま×3Fスライムつむり
	149	E	ベビーサタン	メラ&イオ	イオけいとくい	サンドロ島迷宫 ルゴリザード	148Fシーメーダ×32Fア
	150	E	ドルイド	イオ&バギ	无	デオドラン島迷宫4层、モルボンバ島（夜）	149Eベビーサタン×121Eわかめおうじ
	151	E	じんめんガエル	HPかいふく	无	モルボンバ島（昼）	150Eドルイド×63Eブチアーノン
	152	D	デザートデーモン	ガード	无	モンサンドロ島迷宫走错时	149Eベビーサタン×153Dびっくりサタン
	153	D	びっくりサタン	ダンサー	无	レガリス島北（昼夜）	151Eじんめんガエル×90Eワンダーフール
	154	D	くびかりぞく	バーサーカー	メタルハンター	レガリス島南（昼）、北（昼夜）	153Dびっくりサタン×93Dかくとうパンサー
	155	D	レッサーデーモン	ようじゅつ	无	モンレガリス島（夜）レガリス島太阳之塔	153Dびっくりサタン×95Dとらおとこ
	156	C	サイレス	VSじゅもん	无	レガリス島月之塔	155Dレッサーデーモン×68Dあばれうしどり
	157	C	おおドラキー	イオ&ヒャド	みかわしアップ	名も无き小島	无
	158	C	オクトセントリー	ふうらいのげんぎ	无	不明	156Cサイレス×39Dギャオース
	159	C	あくましんかん	イオ&バギ	バギけいとくい	レガリス島太阳之塔	158Cオクトセントリー×156Cサイレス
	160	B	キラーアーマー	コールドスリープ	せんせいりつアップ	异界开启后ヨッドムア島	188Bしりょうのきし×155Dレッサーデーモン
	161	B	なぞのしんかん	バギ&ドルマ	ドルマけいとくい	ヨッドムア島最终迷宫	159Cあくましんかん×131Cパペットこぞう
	162	B	アークデーモン	メラ&イオ2	イオけいとくい	不明	155Dレッサーデーモン×47Bシャークマジュ、152Dデザートデーモン×47Bシャークマジュ
	163	B	ボストロール	VSドラゴン	かいしんでやすい	モルボンバ島迷宫	104Aギガンテス×107Aバッファロン
	164	A	ジャミラス	メラ&バギ	AI2かいこうどう	不明	156Cサイレス×134Aゴーレム、153Dびっくりサタン×104Aギガンテス
	165	A	グラコス	ヒャド&デイン	无	不明	99Cマーマン×162Bアークデーモン、158Cオクトセントリー×162Bアークデーモン
	166	A	まおうのつかい	ヒャド&ドルマ2	AI2かいこうどう	不明	164Aジャミラス×129Cリンリン、164Aジャミラス×135Aうごくせきぞう
	167	A	ベリアル	イオ&ドルマ2	AI2かいこうどう	不明	162Bアークデーモン×126Dゴールドマン、162Bアークデーモン×109Sアトラス
?	168	S	カンダタ	バウンティハンター	テンションアップ	联机多次交换怪物后得到	无
	169	S	おにこんぼう	じこさせい	かいしんでやすい	不明	163Bボストロール×48Bリザードファッツ、163Bボストロール×49Bギガントヒルズ

あくま系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	170	S	シドー	HPかいふく	みかわしアップ、テンションアップ	不明	166Aまおうのつかい×135Aうごくせきぞう、166Aまおうのつかい×107Aバッファロン
	171	SS	ゾーマ	ふぶき2	AI2かいこうどう	不明	170Sシドー×197Sワイトキング、170Sシドー×195Aしにがみきぞく
	172	SS	デスタムーア	デスタムーア	じどうHPかいふく、じどうHPかいふく	不明	111Sミルドラース×144SSエスターク

ゾンビ系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	173	F	ゴースト	アンデッド	みかわしアップ	ノビス島（夜）	1Fスライム×146Fリップス
	174	F	メラゴースト	かえん	メラけいとくい	サンドロ島（夜）	173Fゴースト×115Fわらいぶくろ
	175	F	きりかぶおばけ	エコロジー	无	ノビス島（夜）、名もなき島	173Fゴースト×87Fブークブック
	176	F	おばけきのこ	アンデッド	无	サンドロ島（昼）	175Fきりかぶおばけ×147Fおおめだま
	177	E	マドハンド	いしあたま	无	サンドロ島流沙迷宫	176Fおばけきのこ×89Eサーベルきつね
	178	E	エビルドライブ	ふういんのわざ	カウンター	サンドロ島（夜）	37Dスカルゴン×183Dがいこつ
	179	E	ミイラおとこ	アンデッド	无	サンドロ岛迷宫	176Fおばけきのこ×121Eわかめおうじ
	180	E	スキッパー	ジャミング	无	デオドラン島迷宫二层	176Fおばけきのこ×122Eおばけキャンドル
	181	D	ぼうれいけんし	グリーンファイター	みわかしアップ	しレガリス岛月之塔	179Eミイラおとこ×152Dデザートデーモン
	182	D	ハエおとこ	ふういん	みわかしアップ	异界开启前ヨッドムア岛（昼夜）	176Fおばけきのこ×66Dヘルホーネット
	183	D	がいこつ	ダウナー	无	异界开启前ヨッドムア岛（昼夜）	182Dハエおとこ×154Dくびかりぞく
	184	C	くさったしたい	ためいき	无	异界开启前ヨッドムア岛（昼夜）	183Dがいこつ×153Dびっくりサタン
	185	C	さまようよろい	VSドラゴン	テンションアップ	レガリス岛南（夜）レガリス岛月之塔	184Cくさったしたい×127Dメタッピー
	186	C	ダースウルフエン	ヒャド&ドルマ	テンションアップ	モルボンバ島（夜）	无
	187	B	ソードファントム	バギ&ドルマ	みかわしアップ	ヨッドムア岛最终迷宫	188Bしりょうのきし×188Bしりょうのきし
	188	B	しりょうのきし	HPかいふく	无	レガリス岛太阳之塔	183Dがいこつ×159Cあくましんかん
	189	B	ボーンナイト	アサシン	カウンター	不明	178Eエビルドライブ×185Cさまようよろい
	190	B	エビルスピリッツ	アンデッド	无	ヨッドムア岛最终迷宫	187Bソードファントム×160Bキラーアーマー
	191	B	おおがらす	フェザーウインド	みかわしアップ	不明	183Dがいこつ×103Bシルバーデビル、20Bダークナイト×174Fメラゴースト
	192	A	フラワーゾンビ	バラエティ	无	モルボンバ島（夜）	75Bコングヘッド×188Bしりょうのきし
	193	A	なげきのぼうれい	たたり	无	不明	135Aうごくせきぞう×191Bおおがらす
	194	A	ピサロナイト	ふういんのわざ	AI2かいこうどう	不明	160Bキラーアーマー×195Aしにがみきぞく

あくま系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	195	A	しにがみきぞく	ようじゅつ	カウンター	不明	106A モヒカント×189B ボーンナイト、208 ダークナイト×189B ボーンナイト
	196	S	デュラハーン	さむらい	テンションアップ	不明	195A しにがみきぞく×181D ぼうれいけんし、195A しにがみきぞく×193A なげきのぼうれい
	197	S	ワイトキング	しにがみ	无	不明	193A なげきのぼうれい×16C キングスライム、193A なげきのぼうれい×22A バブルキング
	198	S	キャプテン・クロウ	キャプテンクロウ	テンションアップ	五次与海贼相遇对战胜后入手	无
	199	SS	オルゴ・デミーラ	じごく	AI2 かいこうどう	不明	54S はくりゅうおう×172SS デスタムーア
	200	SS	ガルマッゾ	ガルマッゾ	AI2 かいこうどう、テンションアップ	不明	双亲是(114SS ラプソーン(大)×199SS オルゴ・デミーラ)生的孩子×双亲是(198S キャプテン・クロウ×25S スライムマデュラ)生的孩子

しんじゅう系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	201	??	スペディオ	スペディオ	テンションアップ	ノビス岛剧情获得	任一神兽×しぜん系B以下
	202	??	ガルハート	ガルハート	テンションアップ	サンドロ岛剧情获得	任一神兽×あくま系B以下
	203	??	グラブゾン	グラブゾン	テンションアップ	デオドラン岛剧情获得	任一神兽×ぶっしつ系B以下
	204	??	ディアノーグ	ディアノーグ	テンションアップ	レガリス岛・北剧情获得	任一神兽×まじゅう系B以下
	205	??	キングスペーディオ	キング	テンションアップ	モルボンバ岛剧情获得	任一神兽×しぜん系A以上
	206	??	クインガルハート	クイーン	テンションアップ	不明	任一神兽×あくま系A以上
	207	??	グラブゾンジャック	ジャック	テンションアップ	不明	任一神兽×ぶっしつ系A以上
	208	??	ディアノーグエース	エース	テンションアップ	不明	任一神兽×まじゅう系A以上
	209	??	デモンスペーディオ	??	テンションアップ	不明	任一神兽×83SS レオパルド
	210	??	JOKER	しんせい	テンションアップ	不明	任一神兽×84SS レティス



文 Kenyo 编 LIKY 美编 咕噜

NDS 不可思议的迷宫 风来之西林DS

不思議のダンジョン 風来のシレンDS

◆SEGA/Chunsoft◆RPG◆2006年12月14日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元

◆对应任天堂Wi-Fi网络连接◆推荐玩家年龄：全年龄

《风来之西林DS》全怪物资料一览

俗话说“知己知彼，百战不殆”，要想突破迷宫，除了运气技术等因素，基础面要尽可能全面熟悉。这就包括两点：熟知各种道具的作用及识别方法，另一个就是熟知各种怪物的特性，遇上时采取合适的对策。这次放出本作登场的所有怪物的资料及其肉效果，还有全部陷阱的效果，相信对大家攻打“食神的祠堂”和“挂轴里的洞窟”迷宫一定很有帮助。

LIKY 注：上辑攻略因小编疏忽将作者 Kenyo 的署名写错，在此对作者表示歉意。

全怪物资料一览

注：吃肉变成怪物时，身上已装备的武器和盾的强度有效，特殊能力和印效果无效；腕轮无法发挥效果；LV 暂时锁定，经验值累积，解除变身后若满足升级条件便会升级。

普通系

マムル系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	マムル	玛姆露	5	2	无	无
2	あなぐらマムル	地窖玛姆露	5	3	无	无
3	洞窟マムル	洞窟玛姆露	5	800	无	无
4	ギタンマムル	金钱玛姆露	6	2000	倍速行动	同左

チンタラ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	チンタラ	琴塔拉	8	5	无	无
2	ちゅうチンタラ	中型琴塔拉	17	16	无	无
3	おおチンタラ	大型琴塔拉	40	180	无	无
4	とくだいチンタラ	特大琴塔拉	60	650	无	无

豆山贼系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	豆山贼	小山贼	5	3	无	无
2	山贼	山贼	12	15	无	无
3	山贼亲分	山贼头子	40	180	无	无
4	山贼大亲分	山贼大王	60	650	无	无

ハブーン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ハブーン	蛇人	17	8	不会中毒	无
2	マムーン	恶蛇人	35	60	同上	无
3	ニシキーン	猛蛇人	70	580	同上	无
4	アナコーン	蟒蛇人	100	1600	同上	无

ボウヤー系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ボウヤー	弓箭手	12	6	直线射程10格的木箭攻击；死后一定几率出现数支木箭	直线射程10格的木箭攻击
2	クロスボウヤー	十字弓箭手	16	11	直线射程10格的铁箭攻击；死后一定几率出现数支铁箭	直线射程10格的铁箭攻击
3	コドモ战车	小型战车	25	30	直线射程10格的铁箭攻击；倍速行动，房间内保持一格距离；死后一定几率出现数支铁箭	直线射程10格的铁箭攻击；倍速行动
4	ちびタンク	阻击战车	28	52	直线射程无限的银箭攻击；倍速行动，房间内保持一格距离；升级后变成オヤジ战车；死后一定几率出现数支银箭	直线射程无限的银箭攻击；倍速行动

おばけ大根系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	おばけ大根	萝卜怪	12	7	投掷毒草，射程直线2格；死后一定几率出现毒草	射程直线10格投掷毒草
2	めまわし大根	目眩萝卜怪	30	50	投掷毒草或混乱草，射程为房间内10格；死后一定几率出现混乱草	射程直线10格投掷混乱草
3	ねむり大根	睡眠萝卜怪	55	500	投掷毒草或睡眠草，射程为房间内10格；死后一定几率出现睡眠草	射程直线10格投掷睡眠草
4	みだれ大根	错乱萝卜怪	70	1300	投掷毒草或奇古尼族之种，射程为房间内10格；死后一定几率出现奇古尼族之种	射程直线10格投掷奇古尼族之种

ガマラ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ガマラ	钱袋怪	10	3	盗走西林所持金钱，数目随机；盗走金钱后倍速移动	盗走敌人所持金钱并瞬移，每人只能盗取一次
2	ガマグッチ	盗钱怪	15	10	同上	同上
3	ガマゴン	恋钱怪	25	100	同上	同上
4	ガマドーン	贪钱怪	35	300	同上	同上





鬼面武者系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	鬼面武者	鬼面武者	18	15	4回合后死亡地点出现亡灵武者	死后以亡灵武者的变身状态复活，HP和满腹度全回复
2	はんにゃ武者	般若武者	20	35	4回合后死亡地点出现亡灵般若	死后以亡灵般若的变身状态复活，HP和满腹度全回复
3	将军	将军	30	60	4回合后死亡地点出现将军丧尸	死后以将军丧尸的变身状态复活，HP和满腹度全回复
4	大将军	大将军	50	400	4回合后死亡地点出现大将军丧尸	死后以大将军丧尸的变身状态复活，HP和满腹度全回复

妖怪にぎりい系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	妖怪にぎり见习い	见习饭团怪	7	4	无；任意种类饭团对此系怪物都能给予100点伤害	无
2	妖怪にぎり变化	饭团怪	23	12	一定几率将西林非已装备的一个道具变成大饭团；死后一定几率出现饭团	杀掉敌人一定几率出现饭团
3	妖怪にぎり亲方	饭团怪教官	38	200	一定几率将西林变成饭团状态；死后一定几率出现大饭团	杀掉敌人一定几率出现大饭团
4	妖怪にぎり元缔	饭团怪统领	70	1500	一定几率将西林变成饭团状态；一定几率将西林非已装备的一个道具变成大饭团；死后一定几率出现巨大饭团	杀掉敌人一定几率出现大饭团

田荒らし系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	田荒らし	毁田狂人	18	7	优先往地上道具的位置移动，踩到道具上将其变成杂草；直线射程10格投掷杂草	直线射程10格投掷杂草；踩到道具上将其变成杂草
2	壶荒らし	毁壶狂人	25	15	拥有毁田狂人的所有特技；投掷杂草攻击时，若西林持有壶则一定几率将杂草扔进壶内	同上
3	物荒らし	毁物狂人	35	250	拥有毁壶狂人的所有特技；一定几率将西林所持随机一个道具变成杂草	同上
4	大物荒らし	毁物大狂人	50	600	拥有毁物狂人的所有特技；一定几率将西林已装备的武器、盾或腕轮变成杂草	同上

タイガーウッホ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	タイガーウッホ	老虎	33	35	将周围别的角色举起，投给5格内的其他角色身上造成5点伤害；射程内存在怪物房间时，优先投到该处	将周围别的角色举起，投给5格内的其他角色身上造成5点伤害
2	タイガーウホホ	饿虎	65	550	同上，投掷射程为10格	同上，投掷射程为10格
3	タイガーウホーン	猛虎	80	1300	同上，投掷射程为15格	同上，投掷射程为15格
4	タイガーウボッホ	虎王	100	2400	同上，投掷射程为20格	同上，投掷射程为20格

ぬすっトド系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ぬすっトド	盗贼海狮	45	15	优先往地上道具的位置移动，盗取道具后瞬移到别处；与西林邻接时随机盗走一个道具并瞬移到；别处若未盗取道具，死后必定出现道具，种类随机	盗走道具后瞬移到别处，每人只能盗取一次；道具栏已满的状态无法发动特技
2	みどりトド	怪盗绿海狮	58	30	拥有盗贼海狮的所有特技；受到攻击时一定几率分裂	与盗贼海狮的肉效果相同；变身中受到攻击时一定几率分裂出同级别的海狮
3	アイアントド	奇盗铁海狮	70	150	拥有怪盗绿海狮的所有特技；优先盗取西林的装备品，即使已装备的也可盗取	同上
4	ローグトド	盗王红海狮	100	400	拥有奇盗铁海狮的所有特技；盗取道具后在该层永久消失	同上

デブータ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	デブータ	投石猪	34	25	射程 2 格的投石攻击	同左
2	デブーチョ	投石肥猪	50	500	射程 5 格的投石攻击	同左
3	デブートン	投石巨猪	70	2100	射程 10 格的投石攻击	同左
4	デブーゴン	投石魔猪	90	3500	射程 15 格的投石攻击	同左

火炎入道系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	火炎入道	火焰僧人	35	55	投掷道具无效(装备远投腕轮时有效)受到火焰攻击会升级，最高LV99；受到爆炸伤害无效，会分裂出到爆同级别的火焰僧人	投掷道具（远投除外）、火焰攻击与爆炸攻击伤害无效；受到爆炸攻击时分裂出敌火焰僧人

兵队アリ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	兵队アリ	蚂蚁兵士	20	10	可掘开墙壁	同左
2	队长アリ	蚂蚁队长	35	40	同上	同上
3	大将アリ	蚂蚁大将	50	200	同上	同上
4	元帅アリ	蚂蚁元帅	80	450	同上	同上

ノロージョ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ノロージョ	诅咒之女	25	40	西林所持道具随机一个变为诅咒状态	身上所有非壶内道具解除诅咒状态
2	ノロージョの母	诅咒之魔女	33	100	同上	同上
3	ノロージョの母	诅咒之女王	56	600	同上	同上
4	ノロージョの婆	诅咒之女神	72	1500	同上	同上

ヤミウッチー系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ヤミウッチー	暗杀者	6	7	房间内保持一格距离，等待西林靠近	无
2	フイウッチー	密杀者	20	30	同上	无
3	カゲウッチー	影杀者	40	300	同上	无
4	ミダレウッチー	乱杀者	60	800	同上	无

キゲニ族系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	キゲニ族	奇古尼族	40	50	对身边的怪物或角色无差别攻击，杀掉别人后提升一级，最高 LV99	强制无差别攻击身边的敌人与 NPC，50 回合内无法操纵西林，

ギャザー系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ギャザー	巨蟹	36	115	无	无
2	キラーギャザー	巨蟹杀手	60	600	无	无
3	ヘルギャザー	地狱巨蟹	90	1500	无	无
4	フォールギャザー	堕落巨蟹	130	4000	无	无

ナイフゲータ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ナイフゲータ	刀鳄	14	9	无	2 次连续攻击
2	サーベルゲータ	军刀鳄	35	75	2 次连续攻击	3 次连续攻击
3	ブレイドゲータ	大刀鳄	70	1600	3 次连续攻击	4 次连续攻击
4	ソードゲータ	魔剑鳄	100	2800	4 次连续攻击	5 次连续攻击

ミドロ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ミドロ	污泥怪	10	4	装备中武器或盾强度 −1	降低敌人攻防力
2	ゲドロ	酸泥怪	40	40	装备中武器或盾强度 −2；受到攻击时一定几率分裂	同上
3	オドロ	腐泥怪	70	200	剥除装备的印，装备有金印时优先剥除；使装备中武器或盾强度 −3；受到攻击时一定几率分裂	同上
4	チドロ	黑泥怪	100	600	拥有腐泥怪的所有特技，区别在于使装备中武器或盾强度 −4	同上

やみふくろう系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	やみふくろう	暗黑猫头鹰	4	10	房间内黑暗状态不会吵醒休憩中的怪物（进入怪物房间除外）	相当于使用明亮之卷物的效果
2	ようまふくろう	妖魔猫头鹰	7	50	同上	同上
3	あんこくふくろう	绝暗猫头鹰	10	200	同上	同上
4	こんとんふくろう	混沌猫头鹰	15	650	同上	同上

チキン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	チキン	小鸡	4	1	倍速移动 +2 次攻击；受到爆炸攻击时变成チキンの肉	满腹度回复 100 点
2	マスターチキン	大鸡	50	400	HP 为 15 以下时降级变成小鸡	无
3	グレートチキン	巨鸡	60	1500	拥有大鸡的所有特技；倍速移动 +2 次攻击	倍速行动
4	ミラクルチキン	奇迹鸡	80	3200	同上	同上

小僧天狗系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	小僧天狗	小僧天狗	10	5	幻化成该层其他怪物的样子出现，但实力并不等同	无
2	カラス天狗	乌鸦天狗	25	20	同上	无
3	天狗师匠	天狗师匠	40	150	同上	无
4	天狗开祖	天狗开祖	55	400	同上	无

やしウサギ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	いやしウサギ	治愈兔	5	8	西林周围3格内存在受伤的怪物时，瞬移到该怪物身边为其回复HP	HP回复50点

いタウロス系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	タウロス	陶洛斯	28	35	一定几率使出痛恨一击；死后一定几率掉落ミノタウロスの斧	一定几率使出痛恨一击
2	ミノタウロス	米诺陶斯	55	400	同上	同上
3	メガタウロス	大型米诺陶斯	90	1750	同上	同上
4	ギガタウロス	巨型米诺陶斯	120	4200	同上	同上

シューベル系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	シューベル	铃铛召唤怪	15	100	在周围8格内召唤一个LV1的怪物	同左
2	メンベルス	铃铛召唤士	25	200	在周围8格内召唤一个LV2的怪物	同左
3	ベルトーベン	铃铛召唤师	40	300	在周围8格内召唤1~3个LV3的怪物	同左
4	ショーパン	铃铛召唤神	60	400	在周围8格内召唤1~3个LV4的怪物	同左

カラクロイド系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	カラクロイド	陷阱机器人	60	250	倍速移动；可在地上设置该层出现的陷阱	倍速行动；可在脚下设置该层出现的陷阱；变身中可让敌人受到陷伤害（浮空系无效）
2	スチームロイド	蒸汽机器人	65	900	同上	同上
3	エレキロイド	电力机器人	70	1700	同上	同上
4	バイオロイド	生物机器人	80	2800	同上	同上

パルテノス系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	パルテノス	石人	30	48	邻接时，让西林无法移动；当西林处于通道拐角或墙壁内时，特技无效	无
2	ミストノス	巨石人	50	300	同上	无
3	ヴェルギノス	圣石人	70	650	同上	无
4	ゴルディノス	黄金圣石人	100	1600	同上	无

きり仙人系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	きり仙人	雾仙人	25	60	邻近西林时，使用无法自动回复HP的魔法，效果持续50回合；连续2次以上则是HP慢慢减少的效果；连续3次以上对HP减少量和持续回合数无影响	正面一格的敌人HP减半
2	みの仙人	蓑仙人	45	200	拥有雾仙人的所有特技，射程为一直线；魔法弹命中其他角色时，该角色HP变为二分之一	同上
3	かすみ仙人	霞仙人	60	1000	拥有蓑仙人的所有特技，射程为房间内	同上
4	もや仙人	霭仙人	70	2200	拥有霞仙人的所有特技，射程为整层	同上

ドレムラス系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ドレムラス	莽撞兽	40	75	将西林撞飞10格远并给予5点伤害，身上道具掉出，壶有可能打碎（若背靠墙壁则不会掉道具）	将敌人撞飞10格远并给予5点伤害
2	マッドレムラス	狂撞兽	60	800	同上	同上
3	ハードレムラス	激撞兽	130	1600	同上	同上
4	ヘビーレムラス	暴撞兽	150	4200	同上	同上

ンドゥバ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ンドゥバ	恩都巴	30	20	以道具的形态出现，可拾起；当使用或投掷该道具时，便会出现正体；若不使用，到下一层会自动识别其正体	相当于やりすごしの壶的效果，但变身中可无限次使用
2	ンドゥルー	恩都鲁	35	60	同上	同上
3	ンバマ	恩巴玛	40	250	同上	同上
4	ンバルーン	恩巴伦	50	600	同上	同上

正面战士系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	正面战士	正面战士	25	180	受到正面三方向的攻击时伤害为1，其他方向则一击必杀	同左
2	正面ファイター	正面斗士	50	460	同上	同上
3	正面マスター	正面战王	80	800	同上	同上
4	正面ロード	正面战神	100	1500	同上	同上

幽灵系

特效武器：仏成佛の镰

ガイコツまどう系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ガイコツまどう	骷髅魔道	21	17	加速、换位、吹飞、瞬移等效果随机一种；死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左
2	ガイコツまじん	骷髅魔人	35	70	25点伤害、变成其他怪物、定身并送至楼梯、混乱等效果随机一种；死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左
3	ガイコツまおう	骷髅魔王	60	350	定身、封印、钝足、混乱、变饭团、LV–1等效果随机一种；死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左，混乱换为替身的效果，变饭团换为变肉的效果
4	ガイコツまてん	骷髅魔神	75	2000	睡眠、失明、40点伤害、变饭团、LV–3等效果随机一种；死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左，变饭团换为变肉的效果

死の使い系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	死の使い	死亡使者	23	23	倍速移动	倍速行动，可通过水路
2	地狱の使者	地狱使者	45	130	倍速移动+2次攻击	同上
3	死神	死神	65	700	倍速移动+2次攻击，可穿墙	倍速行动，可通过水路及穿墙
4	冥王	冥王	77	3000	同上	同上

亡灵武者系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ぼうれい武者	亡灵武者	3	4	远离西林的逃跑移动；武器没有成佛之镰的能力时，攻击只能给予1点伤害，受到攻击一定几率瞬移到别处；与其他怪物邻接时进入其体内令其LV+1 若为LV4的怪物可让其HP和异常状态全回复	进入邻接怪物的体内，瞬杀该怪物，无经验值，等同于吃下该怪物肉的状态
2	ぼうれいはんにゃ	亡灵般若	5	10	同上	同上
3	将军ゾンビ	将军丧尸	7	25	同上	同上
4	大将军ゾンビ	大将军丧尸	10	300	同上	同上

パコレプキン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	パコレプキン	幽灵南瓜头	28	42	飘忽不定的行动；穿墙	可通过水路及穿墙
2	パコレプキーナ	怨灵南瓜头	45	250	同上	同上
3	パコレプキング	恶灵南瓜王	60	750	同上	同上
4	パコレプゴッド	异灵南瓜帝	80	2300	同上	同上

エーテルデビル系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	エーテルデビル	透明恶魔	50	30	飘忽不定的行动；透明状态；反射魔法	透明状态；可通过水路
2	ファントムデビル	鬼怪恶魔	50	150	同上	同上
3	ミラージュデビル	无影恶魔	50	400	同上	同上
4	アストラルデビル	虚幻恶魔	50	700	同上	同上

セルアーマー系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	セルアーマー	赛璐珞铠甲	35	70	弹飞西林装备中的盾	弹飞敌人的盾，每人只能弹飞一次
2	クロムアーマー	铬凯甲	65	600	弹飞西林装备中的武器或盾	弹飞敌人的武器或盾，每人只能弹飞一次
3	チタンアーマー	钛凯甲	80	2000	弹飞西林装备中的武器、盾或腕轮	弹飞敌人的武器、盾或腕轮，每人只能弹飞一次
4	メタルアーマー	异金属铠甲	100	3600	同上	同上

吸魂系

特效武器：ドレインバスター

吸引幼虫系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	吸引幼虫	吸引幼虫	23	15	西林力量最大值 –1	敌人力量值 –1
2	吸引虫	吸引虫	32	300	西林力量最大值 –2	敌人力量值 –2
3	吸引成虫	吸引成虫	41	700	西林力量最大值 –3	敌人力量值减半
4	吸引老虫	吸引老虫	50	950	西林力量最大值 –4	敌人力量值降为1

くねくねハニー系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	くねくねハニー	诱魂玩偶	25	35	对手的LV–1	同左
2	なよなよハニー	封魂玩偶	40	150	同上	同上
3	くたくたハニー	吸魂玩偶	55	400	同上	同上
4	しわしわハニー	魂魔玩偶	70	900	同上	同上

まわるポリゴン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	まわるポリゴン	回转多边形	25	15	使西林满腹度 -10；房间内瞬间移动到西林正面	对敌人使用特技时满腹度 +10
2	おどるポリゴン	跳舞多边形	60	300	满腹度 -30；房间内瞬间移动到西林正面	对敌人使用特技时满腹度 +30
3	うたうポリゴン	咏唱多边形	80	1000	最大满腹度 -10；房间内瞬间移动到西林正面	对敌人使用特技时最大满腹度 +10
4	らんぶポリゴン	乱舞多边形	100	2700	同上	同上

龙系

特效武器：ドラゴンキラー

ヒーボフ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ヒーボフ	喷火龙	15	10	10点伤害的火焰攻击；偶尔会失败	同左，可通过水路
2	ホノオボフ	炽焰龙	28	45	20点伤害的火焰攻击；偶尔会失败	同左，可通过水路
3	カエンボフ	苍穹焰龙	40	220	30点伤害的火焰攻击；偶尔会失败	同左，可通过水路
4	ゴオオボフ	天魔焰龙	80	900	40点伤害的火焰攻击；偶尔会失败	同左，可通过水路

とおせんりゅう系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	とおせんりゅう	阻路龙	20	18	背后有其他怪物存在时，发动特技前进2格包抄夹击西林	前进2格，无法越过水路和墙壁
2	ドラゴンヘッド	龙头	70	650	同上	同上
3	スルードラゴン	贯穿之龙	80	1200	同上	同上
4	ふくりゅう	千年地伏龙	110	3800	同上	同上

ドラゴン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ドラゴン	妖龙	90	1300	射程为一直线的30点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路
2	スカイドラゴン	天空龙	100	2600	射程为一直线的40点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路
3	アークドラゴン	帝王龙	120	4000	射程为一直线的50点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路
4	アビスドラゴン	阿比斯神龙	150	7000	射程为一直线的60点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路

浮空系

特效武器：斩空剑

（注：死の使い系、パコレプキン系、エーテルデビル系、ヒーボフ系、ドラゴン系都兼属于浮空系）

カラカラペンペン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	カラカラペンペン	旋风电鸟	16	12	草／种类的道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	可通过水路
2	バタバタペンペン	疾风雷电鸟	30	60	草／种类、卷物类的道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	同上
3	バババペンペン	狂风绝电鸟	45	250	草／种类、卷物类、杖类的道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	同上
4	ゴゴゴペンペン	魔风霹雳鸟	250	1100	草／种类、卷物类、杖类、壶类的道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	同上

爆弹系

特效武器：三日月刀

ばくだんウニ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ばくだんウニ	炸弹海胆	50	20	HP降到一定程度身体变红并停止行动，再持续受伤害就会爆炸，相当于大型地雷的效果；受到地雷或オヤジ战车系的炮弹攻击时即爆炸	同左
2	ばくれつウニ	爆裂海胆	60	100	同上	同左
3	ふんかウニ	喷火海胆	120	450	同上	同左
4	だいふんかウニ	大喷火海胆	200	1000	同上	同左

オヤジ战车系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	オヤジ战车	金刚坦克	36	65	射程一直线20点固定伤害的大炮攻击	同左
2	ガンコ战车	暴风坦克	40	300	射程一直线30点固定伤害的大炮攻击	同左
3	イッテツ战车	无影坦克	50	1800	射程一直线40点固定伤害的大炮攻击；倍速移动+2次攻击	同左
4	ヘンクツ战车	魔鬼坦克	80	3500	射程一直线50点固定伤害的大炮攻击；倍速移动+2次攻击	同左

一目系

特效武器：一ツ目杀

注：吸引幼虫系、ばくだんウニ系兼属于一目系

ぴーたん系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ぴーたん	皮蛋	5	7	倍速逃跑；死后必定出现饭团	倍速行动
2	逃げピータン	逃走皮蛋	5	15	倍速逃跑；承受攻击时一定几率瞬移到别处；死后必定出现大饭团	倍速行动；承受攻击时一定几率瞬移到别处
3	飞びぴーたん	高飞皮蛋	8	50	倍速逃跑；与西林距离3格以内时瞬飞；死后必定出现道具	倍速行动；承受攻击时一定几率瞬移到别处；直接使用特技可瞬移
4	隐れぴーたん	隐藏皮蛋	10	300	倍速逃跑，见到西林即瞬飞；有时不进入房间只在通道徘徊；死后必定出现道具	同上

アイアンヘッド系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	アイアンヘッド	铁头	20	23	射程2格的投掷铁头攻击	同左
2	チェインヘッド	枷锁铁头	50	200	同上	同上
3	ギガヘッド	巨型铁头	70	1200	同上	同上
4	デスヘッド	死亡铁头	100	3000	同上	同上

ゲイズ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ゲイズ	妖眼怪	18	25	使用催眠术，西林会胡乱做出各种行动	让敌人6～10回合内处于混乱状态
2	スーパーゲイズ	超级妖眼怪	51	150	同上	同上
3	ハイパーゲイズ	高级妖眼怪	70	800	同上	同上
4	ウルトラゲイズ	绝级妖眼怪	90	2000	同上	同上

其他系

注：以下怪物不存在相应的肉

魔蚀虫系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	魔蚀虫	魔蚀虫	500	7777	无	—
2	魔蚀ソルジャー	魔蚀战士	500	9999	无	—
3	魔蚀クイーン	魔蚀皇后	900	15555	无	—

キグニ王系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	キグニ王	奇古尼王	350	5000	倍速移动＋2次攻击	—

店主系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	店主	店主	250	0	倍速移动＋2次攻击	—

番犬系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	番犬	番犬	78	0	倍速移动＋2次攻击	—

盗贼番系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	盗贼番	警卫	250	0	无	—

全陷阱资料一览

注：箭系陷阱只对踩中者有效，对周围挡住射箭轨道的其他角色无效

图样	日文名称	中文名称	对西林效果	对怪物效果
	一方通行のワナ	一方通行陷阱	强制往箭头方向移动一格	同左
	落とし穴のワナ	落穴陷阱	掉到下一层，5点伤害	即死，无经验值；对浮空系无效
	木の矢のワナ	木箭陷阱	木箭攻击，约5点伤害	木箭5点伤害；对火炎入道系无效
	铁の矢のワナ	铁箭陷阱	铁箭攻击，约10点伤害	铁箭10点伤害；对火炎入道系无效
	毒矢のワナ	毒箭陷阱	毒箭5点伤害，力量值－1	攻击力降低；对火炎入道系无效
	空腹スイッチのワナ	空腹陷阱	满腹度－10	即死，无经验值；まわるポリゴン系升级
	警报スイッチのワナ	警报陷阱	使该层所有睡眠中的怪物清醒	同左
	召唤スイッチのワナ	召唤陷阱	在周围召唤该层限定出现的3～4个怪物	同左
	睡眠ガスのワナ	睡眠瓦斯陷阱	睡眠状态，5回合内无法行动	同左
	装备はずしのワナ	装备脱除陷阱	已装备的装备品（包括诅咒状态）全部脱除	封印状态，无法使用特技
	デロデロのワナ	死泉水陷阱	非壶内的饭团变成腐烂的饭团	即死，变成腐烂的饭团

图样	日文名称	中文名称	对西林效果	对怪物效果
	バネのワナ	弹簧陷阱	弹飞到该层别的房间	同左
	呪いのワナ	诅咒陷阱	所持道具随机一个变成诅咒状态	封印状态，无法使用特技；ノロージョ系升级
	落石スイッチのワナ	落石陷阱	落石攻击给予10点伤害	落石攻击给予10点伤害；对火炎入道系无效
	阶段のワナ	楼梯陷阱	踩中时随机变成其他陷阱并发挥其效果	同左
	ワナ増えのワナ	陷阱增殖陷阱	该层内陷阱数量大量增加。但不会增加自身	同左
	地雷のワナ	地雷陷阱	HP变为一半；HP为1时再次踩中会死亡；周围8格内怪物、道具、墙壁全部消灭	即死；火炎入道系分裂；周围8格内怪物、道具、墙壁全部消灭
	大型地雷のワナ	大型地雷陷阱	HP变为1，HP为1时再次踩中不会死亡；周围8格内怪物、道具、墙壁全部消灭	即死；火炎入道系分裂；周围8格内怪物、道具、墙壁全部消灭
	おにぎりのワナ	饭团陷阱	变成饭团状态；10回合内只能进行移动和普通攻击；攻防力等同于无装备状态	同左
	回转板のワナ	回转板陷阱	混乱状态；6~10回合内移动投掷道具与攻击的方向随机；与射箭的方向正常	混乱状态
	カゲぬいのワナ	捕影陷阱	捕影状态；3~5回合内无法移动，可攻击	同左
	サビのワナ	酸雨陷阱	装备中的武器与盾强度 -1	防御力变为0；ミドロ系升级；对火炎入道系一击必杀；对オヤジ战车系封印＋钝足
	幻觉ガスのワナ	幻觉瓦斯陷阱	幻觉状态；20回合内敌人与NPC变成少女的样子，道具、陷阱、楼梯变成花的形状（选择足下指令可辨别）；无法与NPC对话，可攻击敌人	50回合内惊恐状态，倍速逃跑
	转び石のワナ	绊脚石陷阱	2~3点伤害；掉出所持未装备的道具，最多5个，壶有可能打碎	5点伤害
	钝足スイッチのワナ	钝足陷阱	钝足状态，5回合内行动速度降低一个级别	钝足状态，效果永续
	丸太のワナ	圆木陷阱	5点伤害；撞飞10格远，撞到其他角色时停止并给予5点伤害	同左
	ふき飞ばしのワナ	吹飞陷阱	5点伤害；撞飞10格远，撞到其他角色时停止并给予5点伤害	5点伤害；西林设置该陷阱时可设置吹飞方向
	こわれたワナ	损坏的陷阱	无	无

勘误 上辑P143页的“死者谷底”的救助咒文有误，正确咒文如下：

死者的谷底

	重要道具	救助咒文
50F	必中の剑×2 ゲイズの盾 プリズムの盾	0ま8ハンた8#いやKセ ロキあ0テ カDEキろ もQてチへ?9 すQウみ0

NDS

流星洛克人
流星のロックマン

◆Capcom◆A・RPG◆2006年12月14日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi通信◆推荐玩家年龄：全年龄



时代变迁，随着主机的更新，Capcom也在"《EXE》系列"的基础上，为NDS平台全新打造了这款全新的游戏——《流星洛克人》。游戏不仅故事大背景继承了《EXE》，就连战斗和游戏中也能找到一些《EXE》的影子。游戏不仅在战斗上做了巨大的调整，并且更加注重细节，使得原本就相当完善的战斗部分变得更加充满乐趣和挑战。游戏共分3个版本发售，除了所获得的变身不同外，所取得部分芯片也不一样。但却能借助全新的同伴联结系统，通过Wi-Fi和FRIEND CODE进行联系，获得并使用其它版本的卡片和能力。使通信的乐趣达到了新的高度。游戏对触摸屏的应用也非常重视，设计了大量的元素让触摸屏得到充分应用。

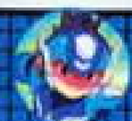
全新的时代，全新的故事，全新的洛克人。准备好迎接新的挑战了么？一起去续写友情与冒险的故事吧。

全委托任务达成方法

本作依旧保留了《EXE》中的任务系统，不过与以前的任务不同，这次接任务的方式是要进入别人的终端调查后才能接受的，确认接受后会收到该人物发来的任务说明。支线任务与游戏故事无关，但是在这些任务中往往可以获得许多好的装备和道具，因此还是有必要认真进行一番探索的。

由于任务的委托人是随着剧情发展而逐渐出现的，有一些甚至要达成通关一次的条件才会出现。因此建议最好先将游戏发展到后期再集中解决这些任务会更加方便。





コダマタウン

1.镇上的一个老爷爷。接受委托后去后山的展望台调查望远镜，把找到的500Z还给他即可。

报酬：ヒートボール2

2.镇上牛岛家门口的女人。她想知道某个男人的年龄……去调查一下商店门口男人的个人终端回去报告即可。

报酬：Dエネルギー

3.镇子右上方的男孩。按"Y"戴上眼镜，在商店边上的自动贩卖机前会发现NAVI，与其对话后再回去报告即可。

报酬：サーチアイ

4.BIGWAVE商店前的男人。这里要控制飞机把他放在镇上的3个球取下来。地图不大，相信很容易就能找到吧。

报酬：ラジコンマガジン

5.BIGWAVE商店中的男孩。得知他需要一张"パーワボム1"，给他即可。

报酬：アタック+10

6.BIGWAVE商店老板。接受委托后从电波世界来到柜台里面，对话后给她所需要的芯片。

报酬：HP+10

7.星河的母亲。进入冰箱的电路，消灭里面的病毒即可。

报酬：おまもり

8.体育馆中篮球场上的男孩。按SELECT选择NAVI"ピッチマン"后与其对话即可。

报酬：プラスキャノン

9.学校中小卖部里的老奶奶。接受委托后调查白金露娜家门口老头的个人终端，然后再和他对话，最后回去找委托人报告。

报酬：2500Z

10.学校里正门处的女孩。从电波世界来

到体育馆2楼，与这里的一个男孩对话，再回去找委托人即可。

报酬：インビジブル

11.一楼走廊中的男孩。先从电波世界进入体育馆2层，调查左边的射灯。再进入其电路，消灭里面的病毒就能完成任务。

报酬：学校あんない

12.1–A教室中的男孩。回答他的问题，按32123的顺序依次选择答案即可。

报酬：クイスのほん

13.1–B教室中的女孩。接受任务后先去调查女厕所的门……别想歪了，只是要你去调查一楼右边的一扇红色的门而已。回去对话后，再输入密码130即可。

报酬：けしごむ

14.2楼走廊中老师边上的男孩。按SE–LECT选择NAVI“プロペラマン”后和他对话。

报酬：ラジコンずかん

15.学校1层走廊中的校长。按1231的顺序回答他即可。

报酬：无

16.2楼走廊中的老师。接受委托后去调查班主任育田老师的个人终端，记得回去报告。

报酬：トリップソング

17.2楼广播室中的班主任育田老师。去商场2楼，与玩具边上的男人对话后花500Z买下道具，之后回去交给委托人。

报酬：HP+10

18.2楼广播室中的小孩。接受委托后进入电波世界会发现出现了黑色病毒，全部消灭后回去报告即可。

报酬：プラスマガン2

19.1–A教室中的女教师。按SELECT选择NAVI“エアコンマン”后对话，选择释放“暖气”。

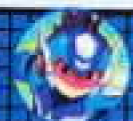
报酬：アイスメテオ2

20.5–A教室中的男孩。对话后进入这里的电波世界，与男孩上方的NAVI对话后再回去和男孩对话。

报酬：パワーソンク

21.5–B教室中的小女孩。按SELECT选择NAVI“ジョベルマン”后，与班级中的所有人对话，最后再和委托人对话。

报酬：グリーンバースト



アマケン

1.广场中央火箭前的老人。回答他的问题即可，答案为はい、カードフォース、ブラザーバンド、ヒミツ。

报酬：ホイッスル

2.场地中央的女孩。接受任务后从这里的电波点进入电波世界，与登入点附近的程序对话，让其快点把邮件送出去。（这年头电脑也会偷懒……）最后再与委托人对话。

报酬：无

3.展览馆入口处玻璃展台前的工作人员。接受委托后进入中间黑洞发生装置的电路消灭病毒。

报酬：ヒートボール3

4.美空的经纪人。在商店街那，与雕像附近的一个女子对话后，再回去和委托人对话。

报酬：7000Z

5.服务台里的女接待员。调查右边的自动售票机发现出现故障，进入其电路，与里面的程序对话，交给其一个ブチエネルギ–即可。回去找委托人报告。

报酬：无

6.研究所1楼左边柜台中的男人。调查一下对面柜台里女人的个人终端后，再和委托人对话即可。

报酬：ステルスボデイ

7.展览馆中观看陨石的小女孩。回答她3个问题即可，答案为：ブラックホ–、3、レオ。

报酬：りかのノート

8.展览馆中的宇田海。按SELECT选择NAVI“プロペラマン”后和他对话。

报酬：せつけいず

9.模拟宇宙空间入口的男工作人员。交给





他一个"リカバリ-30"即可。

报酬：オープンロック

10.模拟宇宙空间中的女解说员。接受委托后进入这里的电波世界，与这里的一个NAVI对话后回去报告即可。

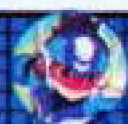
报酬：ゼツエンステージ

11.研究所2楼的男人。回镇上的自动贩卖机花100Z买来饮料给他。

报酬：Dエネルギー

12.天地研究室内的双叶司。与垃圾处理场内的工作人员对话，再去调查商场2层的机器人，完成后再去找双叶司对话。

报酬：HP+10



ヤシブタウン



1.商店街左上方的小女孩。按3112123211的顺序回答她的提问即可。

报酬：HP+10

2.商店街广场上的男人。进入电波世界消灭这里的敌人后与委托人对话。

报酬：3000Z

3.商场1楼右边柜台中的售货员。按SELECT选择NAVI"オープンマン"后和委托人对话。

报酬：リカバリ-120

4.广场上小店旁的女孩。调查保龄球馆的门后得到道具，交给委托人即可。

报酬：サーチアイ

5.商场1楼右边的老人。调查边上的柜台，得到道具后交给委托人。

报酬：2000Z

6.广场上雕塑附近的男人。调查自动贩卖机边上女孩的个人终端后回去报告。

报酬：れんあいのほん

7.商场柜台旁的男人。进入这里的电波世界，与商场中镜子附近的程序对话。

报酬：デパートのチラシ

8.商场最上层右边的男孩。按SELECT选择NAVI"ピッチマン"后调查棒球游戏机，得到道具后交给委托人。

报酬：ファイアバズーカ2

9.商场最上层右边的老人。调查前一个任务中小孩的终端即可。

报酬：ステルスボディ

10.亚热带展览馆中的老人。在商场中找到走丢的3条蛇，回去交给他即可。

报酬：キーアイテム

11.商场最上层白金露娜的母亲。先回家与主角的母亲对话，再回去找委托人交谈。

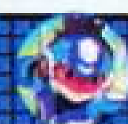
报酬：かいんガード

12.商场最上层白金露娜的父亲。给他5张"モアイフォール1"即可。

报酬：HP+10

13.商店街中央雕塑处的警察五阳田。进入这里的电波世界，登陆此处可以进入的电路，把所有的病毒消灭后再和委托人对话。

报酬：HP+20



ドリームアイランド

1.梦幻岛公园门口处的废品回收站里的老婆婆。调查边上的冰箱后进入其电路，与里面的程序对话后给其一个"リカバリ-80"即可。之后与委托人对话。

报酬：HP+10

2.梦幻岛地区的男人。问答王的挑战，按212331121321312的顺序连续回答问题。

报酬：HP+20

3.垃圾处理场内的员工。按SELECT选择NAVI"エアコンマン"调查旁边的机器人，选择降温即可完成任务。

报酬：HP+10

4.梦幻岛公园里的老爷爷。按SELECT选择NAVI"ショベルマン"后与委托人对话。记者把公园里的垃圾全部处理掉后任务完成。

报酬：HP+10

5.梦幻岛公园门口处，废品回收站前的小女孩。接受委托后去天地研究所调查一楼左边柜台上的盒子，再花500Z买下回去交差即可。

报酬：5000Z

6.地下室里的天地守。接受任务后去天地的研究室，调查他的衣柜，然后再回去和他对话。

报酬：HP+20

最小院的联结条件



游戏中可以取得联结关系的同伴共有4个，但在剧情中能够加入的只有3个人。而要与最小院达成联结必须先完成他的委托任务。与他对话后，到学院体育馆，进入这里舞台上钢琴中的电路，会发现这里有10个FM星人，对话后进入战斗。需要注意的是这里要进行10连战。难度比较大，如果开始时没有抽到强力的Chip，那战斗将会非常棘手。多挑战几次吧。胜利后就与最小院达成联结，不过可惜的是他的能力还不如其他3人实用……

隐藏电波网络

通关后来到后山，进入这里的电波世界，在上方的平台上会发现一个电波点。接触后会发现来到了一个未知的电波空间，这里隐藏着游戏最后的秘密。

这里有许多的电子门，其中1区的3扇电子门需要分别击败过オックス·ファイアSP、キグナス·ウィングSP以及ハープ·ノートSP，并且收集超过100种以上的STAND战斗芯片才能来到2区。

在2区同样要击败一些SP级的BOSS才能继续前进，分别是リブラ·バランス、オヒュカス·クイーン和ジェミニ·スパーク。而通往3区的门则需要收集到全部150种SATND才能打开通往3区的道路……慢慢努力吧。

而在隐藏迷宫的3区，只要击败过キャンサー·バブルSP和ウルフ·フォレストSP就能遇到各版本所对应的神兽。战斗胜利后可以得到它们的MEGA芯片。同时在这里能够遇到神兽的EX级别，再次胜利后就能在3区随机遇到SP级的神兽。

这里列一下所有BOSS的出现场所：

オックス·ファイアEX、SP→コダマタウンの电波（主角所居住街道的电波）

キグナス·ウィングEX、SP→けんきゅう室の电波（天地研究室的电波）

ハープ·ノートEX、SP→てんぼうだいの电波（后山的电波）

リブラ·バランスEX、SP→5–A教室の电波（5–A教室的电波）

オヒュカス·クイーンEX、SP→ヤシブタウンの电波（商店街广场的电波）

ジェミニ·スパークEX、SP→ドリームこうえんの电波（梦幻岛公园的电波）

キャンサー·バブルEX、SP→アマケンげんかんの电波（天地研究所大厅的电波）

ウルフ·フォレストEX、SP→イベントかいじょうの电波（亚热带展览馆的电波）

クラウン·サンダーEX、SP→ゴミしゅうせきじょの电波（垃圾处理场的电波）

神兽EX、SP →宇宙空间の电波3（隐藏网络3区的电波）

而当收集到所有的S、M、G三种类的战斗芯片后，再去挑战最终BOSS会发现其已经变成了アンドロメダ∞，不仅攻击力大幅度提升，HP更高达4000。好好“享受”下最后的噩梦吧。

后记： 作为《洛克人》20周年的纪念作品来说，《流星洛克人》可以说有着相当不错的素质。但作为《EXE》的后继作品而言，《流星洛克人》的整体质量只能算是一般。游戏的系统相当出色、爽快感依旧，但在平衡性上却存在明显的问题。此外难度偏低也让核心玩家感到有些失望。不过作为新系列的第一作，游戏还是有着相当的多亮点，相信Capcom也会从中获得更多的制作经验。虽然游戏的结局很完美，但我们有理由相信，《流星洛克人》一定会有续作诞生，流星一定会再次划过天际！

火热秘技

秘技

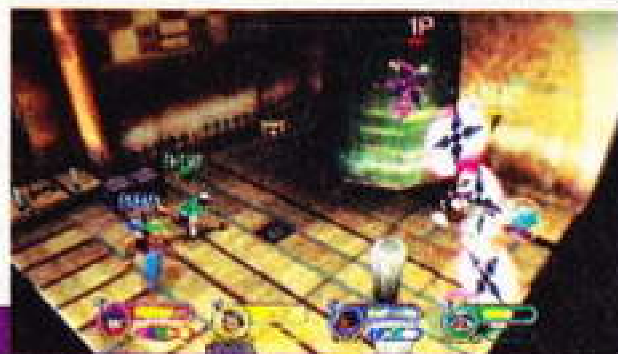
PSP

能量宝石 携带版

日版 游戏原名 パワーストーン ポータブル

◆隐藏要素公开

游戏中的隐藏要素需要以特定的条件才可达成，具有一定的挑战性。



出现场所	隐藏要素	出现条件
コレクション	イラスト阅览	1代和2代的シングルモード的1—ON—3通过
	サウンド视听	
1代・シークレットブック	如意棒入手	1代的シングルモード通过
	机关铳入手	
	光线铳入手	
	パワーシールド入手	
	ビート参战	
	ジュリア参战	用ビート打过1代的シングルモード
	グルマン参战	用ジュリア打过1代的シングルモード
	アクセル参战	用グルマン打过1代的シングルモード
	ビハインドビューモード	1代的シングルモード不接关通过
2代・シークレットブック	ボンバーバトルモード出现	2代的シングルモード的1—ON—3不接关通过
	クラーケン参战	2代的シングルモード的1—ON—3通过
	ヴァルガス参战	用クラーケン打过2代的シングルモード的1—ON—3

PSP

麻将格斗俱乐部 全国对战版

日版 游戏原名 麻雀格斗俱乐部 全国对战版

◆无赖必胜法

本作有个容易被忽视的地方，那就是本作虽然是自动存档，但只要是处于待机状态，自动存档就会取消，此后一定要手动存档，不然之后的对局成绩都不算数。如果你在升级至二段后待机，之后再没存过档，重新开机时系统被认为你依然处于二段时的存档。不过由此反而引出了S/L大法，靠此法想要获得最高称号就有希望了。

1.先手动存档，之后在进入对战前拨动开关待机。

2.然后开机，进入会影响段位升降的对战。

3.此时应该会出现提示画面，说明自动存档失效。

4.将比赛打完。(如果觉得败局已定可以中途退出)

5.比赛胜利后，重复以上步骤。

6.如果失败或中途放弃了，就连按×键，直到退出标题画面，然后读档，你会发现珠子并没有减少。



以上这些步骤要熟记在心，不能有任何差错，特别是不能在对局开始后待机，不然读档时会算你中途放弃比赛，直接按第四名算，而且此时又是自动存档，败局已经无法挽回。

PSP 美版

洛杉矶特技飞车

游戏原名 Rush

◆实用秘技

在进行游戏时按顺序输入以下密码即可开启强力秘技。

密码	效果
↑、↓、←、→、O、←、R、↑	获得5000元
↑、↓、←、→、□、→、O、←	车辆提速
↑、↓、←、→、□、↑、↓、O、↑	无限氮气



金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择"地址表格"，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单"保存表格"，就可以在下次游戏时通过"加载表格"反复使用。

PSP 日版

魔界战记 携带版

游戏原名 魔界战记ディスガイア ポータブル

◆游戏编号：ULJS-00089

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Money	00152040	自动	直写	0xFFFFFFFF	金钱107374182399
Shop-Exp	00152048	自动	直写	0xFFFFFFFF	商店经验
RANKA	0019FF83	自动	直写	0x0000000C	商店等级最大12
RANKB	0019FF84	自动	直写	0x0000000C	商店等级最大12
Parliament	00153000	自动	直写	0x000186A0	哈巴鲁议会玛娜值100000
ParliAgr	001C09D0	自动	直写	0x001186A0	议会赞同点数，增加议案通过率
H-Exp	00152968	自动	直写	0xFFFFFFFF	哈巴鲁经验值
E-Exp	001529B8	自动	直写	0xFFFFFFFF	爱多娜经验值
BonusPoint	001B7F8C	自动	直写	0x00000001	转生后提高能力的点数

GBA 日版

新约圣剑传说

游戏原名 新约圣剑传说

主角必杀技量表不减

D01055D0	0000
801055D0	00FF

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

所有必杀技

30043173	00FF
B0160002	00000000
80043174	FFFF

全部道具

B0800002	00000000
80045720	6363

金钱不减

D0140B10	0220
801425AE	2200

升级一次HP最大值

D00C15DA	3042
800915DC	0001

升级一次能力99

E00C11EA	30620002
900C11EC	3402A082
900C11F0	00000000



掌机游戏综合发售表

1月18日的《世界树迷宫》是一款由Atlus精心打造的NDS原创迷宫RPG作品，相信喜欢"《巫术》系列"、"《真·女神转生》系列"的玩家都会对它产生兴趣。而同日PSP上也有《巫术》本家系列的最新作《巫术 帝国III 霸王的系谱》发售，核心的迷宫RPG玩家不容错过。1月25日的《许愿屋 天使的记忆》是《异色代码 双重记忆》的制作公司Cing的最新力作，对《异色代码》意犹未尽的玩家可以继续在本作中重温那种独特的解谜类AVG乐趣。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2007年2月5日			
最终幻想VI Advance Final Fantasy VI Advance	Square Enix	RPG	29.99美元

Nintendo DS

2007年1月16日			
逆转裁判2 Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	Capcom	AVG	29.99美元
2007年1月18日			
怪盗瓦里奥 7代目 怪盗ワリオ・ザ・セブン	Nintendo	ACT	4800日元
茶犬的房间DS2 お茶犬の部屋DS2	MTO	SLG	4800日元
世界树迷宫 世界树の迷宮	Atlus	RPG	4800日元
2007年1月25日			
许愿屋 天使的记忆 ウィッシュルーム 天使の记忆	Nintendo	AVG	4800日元
绘图方块DS ピクロスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
三国志大战DS 三国志大战DS	SEGA	TAB	5800日元
日本语文章能力检定协会协力 正确日本语DS 日本语文章能力检定协会协力 正确日本语DS	每日Communications	ETC	3800日元
2007年2月1日			
怪物屋 モンスター・ハウス	THQ	AVG	4800日元
牧场物语 与你共建小岛 牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800日元
SNK VS. Capcom 卡片战士DS SNK VS. Capcom Card Fighters DS	SNK Playmore	TAB	29.99美元
2007年2月6日			
月光骑士 Lunar Knights	Konami	A·RPG	29.99美元
2007年2月8日			
喷射脉冲 ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800日元
光辉圣约 ルミナスアーク	MMV	S·RPG	4800日元
龙珠Z 遥远的悟空传说 ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	NBGI	RPG	4800日元
2007年2月15日			
雷顿教授与不可思议之镇 レイトン教授と不思议な町	Level5	AVG	4800日元
2007年2月22日			
右脑锻炼DS 七田式 成人瞬间直感训练 右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の瞬カントレーニング	Interchannel	ETC	3800日元
我是航空管制官DS ぼくは航空管制官DS	Interchannel	SLG	4800日元
Keroro军曹 演习! 全员集合2 ケロロ军曹 演习だヨ! 全员集合パート2(暂名)	NBGI	ACT	4800日元

2007年3月1日			
小死神与末日科学会 Death Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	ACT	29.99美元
迷失蔚蓝2 Lost in Blue 2	Konami	AVG	29.99美元
超级机器人大战W スーパーロボット大战W	Banpresto	S・RPG	5800日元
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士 リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元

PlayStation Portable

2007年1月18日			
巫术 帝国Ⅲ 霸王的系谱 ウィザードリィ エンパイアⅢ 霸王の系谱	Star Fish	RPG	4800日元
TALKMAN式 英语会话 TALKMAN式 しゃべリンガル英会话	SCEJ	ETC	4800日元
2007年1月23日			
英雄传说 海之槛歌 The Legend of Heroes Ⅲ:Song of the Ocean	NBGI	RPG	39.99美元
2007年1月25日			
Routes 携带版 ルーツ ポータブル	AquaPlus	AVG	4800日元
沙罗曼蛇 携带版 沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980日元
兵蜂 携带版 ツインビー ポータブル	Konami	STG	3980日元
Q版沙罗曼蛇 携带版 パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980日元
视听感觉 填字游戏天国 视て听いて脑で感じてクロスワード天国	SEGA	PUZ	2800日元
失落的统治 魔窟皇帝 LOST REGNUM 魔窟の皇帝	Ertain	A・RPG	4800日元
2007年1月30日			
彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubi Soft	FPS	39.99美元
战士帮 The Warriors	Rockstar	ACT	39.99美元
2007年2月1日			
Kanon Kanon	Prototype	AVG	4800日元
伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版 イース ナピシュテムの匣 特别版	Konami	A・RPG	4980日元
2007年2月12日			
咕噜小天使 Gurumin: A Monstrous Adventure	Mastiff Games	A・RPG	39.99美元
2007年2月13日			
速度与激情 The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
2007年2月15日			
宿命传说2 テイルズ オブ デスティニー2	NBGI	RPG	4800日元
Lumines Ⅱ ルミネスⅡ	Q Entertainment	PUZ	4980日元
2007年2月18日			
怪兽王国 晶石召唤师 Monster Kingdom: Jewel Summoner	SCEA	RPG	39.99美元
2007年2月20日			
亚瑟与迷你王国 Arthur and the Invisibles	Atari	ACT	29.99美元
2007年2月22日			
Snow Snow	Prototype	AVG	4800日元
怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4800日元
恶代官漫游记 正义之刃 恶代官漫游记 正义の刃	Global A	TAB	4800日元
我是航空管制官 机场英雄 新千岁 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 新千岁	EA	SLG	4800日元
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.9 我的出租车 SIMPLE2500シリーズ ポータブル Vol. 9 THE マイ・タクシー!	D3 Publisher	RAC	2500日元
2007年2月28日			
合金弹头 完全版 メタルスラッグ コンプリート	SNK Playmore	STG	4800日元

VIDEO-CD 口袋光环 POCKETHALO 掌机王SP

口袋光环 精彩内容导视

Vol.57



新作快报



收录宣传影像

《死神BLEACH DS2 黑衣闪现的镇魂歌》

《雷顿教授与不可思议之镇》

《世界树迷宫》

《最终幻想战略版 狮子战争》

收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

火热试玩台

收录试玩影像

《P-卡拉》

《正义联盟 英雄》

《蜘蛛侠 纽约之战》

《索尼克 竞敌》

《火影忍者 忍列传》



将近期掌机新作一网打尽，通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

劲作推荐



《勇者斗恶龙 怪兽统领者》

以日本国民级RPG“《勇者斗恶龙》系列”的世界观为基础所衍生出的外传性质的怪兽养成RPG类游戏《勇者斗恶龙怪物篇》的最新作在NDS上登场了。游戏继承了系列一贯的培育和收集的乐趣，让你沉浸在怪物的世界中。

掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。

特别企划

《潜龙谍影 掌上行动》米饼剪辑版

音响小说《电击文库 犬神》MV欣赏

VIDEO-CD 口袋光环 掌机王SP

掌机王SP

58辑

2月12日
全国上市

新春贺年卡



口袋光环

口袋光环 Vol.58

精美赠品

招牌大餐

2006 日版掌机游戏完全年鉴

收录2006年PSP、NDS、GBA三大机种全部日版游戏，详尽资料，一手掌握。

劲作攻略一网打尽

失落的统治 魔窟皇帝 PSP
怪盗瓦里奥 7代目 NDS
牧场物语 与你共建海岛 NDS
三国志大战DS NDS
世界树迷宫 NDS

还有神秘礼品赠送！
春节期间天天有惊喜！

春节抽奖大行动



海量奖品等你来拿！

只要购买《掌机王SP》就有机会获得

PSP、NDSL、OS掌机、烧录卡等各式奖品

2月1日 全国上市

PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.2 专辑



掌机王小组全力打造！《PSP专辑》二度出击！

精美赠品

CD1 PSP游戏歌曲精选

CD2《潜龙谍影 掌上行动》乐曲精选



224页全彩16开

附赠双CD

精彩内容预览

◆**2006 PSP游戏最强年鉴**

收录2006年发售的日美欧近300款PSP游戏的详细信息以及介绍，最全面的收藏资料。

◆**玩转PSP之硬件周边篇**

PSP主机以及各种炫酷周边的欣赏、评测，给你最直观的导购指南。

◆**玩转PSP之软件应用篇**

刷机、降级、影音转换、上网联机、模拟器等各种实用教程，最详实的应用宝典。

◆**攻略透解**

横行霸道 自由城故事/横行霸道 罪都故事/分裂细胞 本质

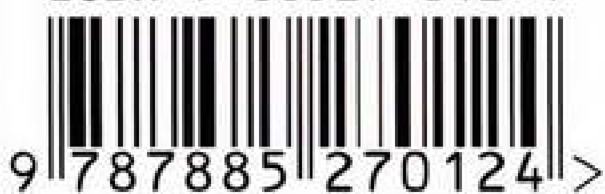
真·三国无双 二度进化/世界传说 光之神话/高达 沙场混战

魔界战记 携带版/新天魔界 混沌时代V ……

◆**游戏小说——宿命传说2**

不朽的传说经典降临PSP，全剧情小说将为你诠释游戏的无限魅力。

ISBN 7-88527-012-4



定价：8.8元